

Svet

11/96

KOMPJUTERA

OPŠTA IZDAVANJE

Najbolja mesta na Internetu

**Encarta 97, Disney World,
Real Shift 2**

**DTK Pentium Pro 300 MHz,
Spacewalker FX i VX**

**Adobe Photoshop 4.0,
Kai Power's Goo...**

Novo igre za Amigu

KNJIGE?

Sajmovi u Frankfurtu i Beogradu

YU ISSN 0033-8511



100 MKD, 500 ST, 0.00 DEM
100 ST, 0.00 DEM, 20 MKD

Computer

Dream

RACUNARI

**486 &
pentium**
PROCESSOR

• dodatna oprema
• komponente
• multimedija

CASIO

digitalni adresari

NOVO !

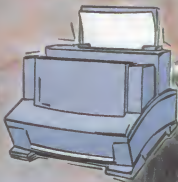
Prodaja CD originala:

ENCARTA 97

BRITANICA

CINEMANIA 97

GRAND PRIX 2



ŠTAMPAČI

SHOP: Nemanjina 4

OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III

Tel/Fax: 011/3226-303, 3226-323, 3224-221

hp HEWLETT
PACKARD

EPSON

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

JVC četrnaestobrzinski CD-ROM dražj

Japanske JVC najavljuje novog brzinskog rekordera među CD-ROM dražjovima, koji ostvaruju ni manje ni više nego četrnaestostruki(!) brzinu u odnosu na prvobitnu konvencionalnu brzinu čitanja. Reč je o transferu većem od 2100 KB/s što je, priznate, velika brzina i za mnoge hard diskova. Uređaj je zasnovan na JVC-jevom mehanizmu koji koristi novi bešumni motor bez četkica, svodeći nivo vibracija na najmanju moguću mjeru. Do kraja godina dražj će zaplijusnuti Zapadnu obalu SAD, a za narednu 1998. godinu planira sa invaziona isporuka od milion jedinica mesečno. (ns)



Magnum kartice

Još jedan proizvođač perlerija za Amigu izbacio je novu generaciju turbo kartica za Amigu.

1200 bezbranih na procesorima 68040 i 68060 na frekvencijama od 40 i 50 MHz. Kartice se 72-pinski SIMM-ovima proširuju na maksimalnih 32 MB

RAM-a. Podržavaju Kickstart ReMapping, ugrađen je sat-kalendarski sa baterijskim napajanjem i PCMCIA su kompatibilne. Cena je 250 i 330 GBP za 68040 na 25 i 40 MHz i 500 GBP za 68060 na 50 MHz, a za SCSI-II interfejs treba dodati još 80 GBP. (ap/bm)

Ricoh MV310 - duplo zadovoljstvo

Nova faks/fotokopir mašina iz firme "Ricoch", MV310 našla se na britanskom tržištu po ceni od 2350 funti. Predstavnici za štampu pomenuta firma tvrdi da ja mašina namenjena ljudima koji se bave kućnim biznisom, kancelarijskim sekretaricama i malim radnim grupama zbog naprednog rukovanja dokumentima i specijalnim dizajnom koji koristi visokokvalitetan laser za štampanje. U osnovnu memoriju staja 45 stranica dokumenta, poseduje automatski "hranilac" (feeder) papira koji prima veličina papira do B4 formata. Ravni dizajn mašine korisnicima pruža simultano slanje faksa, kopiranje i skeniranje iz knjiga/dokumenata zbog multitasking opcije. Štampanje i kopiranje ja u rezoluciji od 600 dpi, sa 10 stranica u minutu. (bb)



3Com Fast EtherLink XL

Poboljšanja koja ovu karticu čine poželjnijom od konkurentskih su brzina od 100 Mbit/s, Dynamic Access, i odlični PACE (Priority Access Control Enabled) dražjeri. "3Com" je obezbedio na desetine funkcija za smanjenja troškova održavanja, kao i optimizaciju mreža. Pomenuti dražjer omogućavaju individualno konfigurisanje prioriteta određenih tipova podataka koji saobraćaju na mrežu. Tako je omogućeno besprekorno funkcionisanje aplikacija za paralelni saobraćaj glasovnih, podatkovnih i video podataka (tipa Live Share Plus). Interactive Access je tehnika kojom se proračunava saobraćaj na mrežu, uslovi pod kojima dolazi do opterećenja uz trenutne savete za optimizaciju performansi. U igi je još i podrška za novi Virtual LAN standard koji omogućava da mrežne kartice komunicira sa drugim karticama i ostalom mrežnom opremom. Cena kartice je 185 USD. (ns)



Zbližavanje PC-a i TV-a

Novi TV sistem Intercast, predstavljen prošle godine od strane "Intela", omogućava primarne računarskih podataka zajedno sa reguliranim televizijskim ili kablovskim signalom preko neskorisćenog dela TV signala koji je vidljiv na "zamrznutim" TV slikama kao taman horizontalni pojas. Ovo omogućava emitovanje Web podataka kroz TV signal četiri puta većom brzinom od trenutno

najbržih modernih veza. Sve što je korisniku potrebno jeste kartica vredna oko 150 dolara, a zauzvrat dobija dodatne informacije o sadržaju programa koji gleda, uz kolažarske utakmice dobijaju se i veze ka WWW stranicama na kojima se može naći statistika igrača i timova, a uz vesti stranice na kojima se nalaze podaci o ličnostima, mestima ili događajima o kojima se govori.

Intercast tehnologiju za sada podržavaju TV mreže CNN i QVC, a popularna muzička televizijska stanica MTV, zajedno sa svojim vlasnikom "Viacomom", planira lansiranje 24-časovnog kablovskog kanala "M2 Music Television Channel" koji će korisnicima pružati simultano gledanje muzičkih spotova na konvencionalnim PC platformama i praćenje podataka vezanih za spotove preko WWW. Druge velika kuće u SAD koje će Intercast tehnologiju koristiti u bliskoj budućnosti su NBC i "Turner Broadcasting". (bb/isp)



Sony CSD-88EE

Proizvođač koji stiče iz korporacije "Sony" je novi četrnaestobrzinski CD-ROM CSD-88EE. Transfer podataka od 1,2 MB/s i vreme pristupa od 160 ms omogućavaju glatko gledanje animacija, igrara, videa i slušanje muzike. CD-ROM pruža potpunu podršku MPEG 2 video standarda koje podržavaju jedino DVD (Digital Versatile Disc) dražjovi. Pri kontinualnom transferu podataka CSD-88EE koristi manje od 30 posto procesorskog vremena. Dražj čita većinu današnjih CD-ROM izdanja i potpuno je AT-API kompatibilan. Cena mu je oko 115 funti. (bb)



Brog 146, novembar 1996
Cena 10 dinara

Glasilo i odgovorni urednik
Zoran Molčanin
Generalni direktor „Pojnika“ A.D.
Hedija Džegan Antić
Izdavač N.P. „POJNIKA“ d.o.o.
11000 Beograd, Makaronska 29
Štampe grafičko-prodružice
Štampanje „Pojnika“

Urednik redakcije kolektiv
Thomas Stanković
Nenad Vasić
Erni Smekić

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krivanović
Slobodan Miodončić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović
Nikola Stojanović

Likovno-grafičko odeljenje
Bilja Marjanović
Branislava Rabić

Marketing i sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Hiličević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Wojmir Besarabac (Svetski)
Aleksander Petrović (Kina)

Saradnici
Branislav Bebović, **Aleksandar Veljković**,
Dorđe Vučković, **Br Galić**, **Dusan Džinjarac**,
Marko Jeković, **Rena Jokić**, **Dražen**
Kosovac, **Boško Krstajić**, **Milos Krstajić**,
Dalibor Lukić, **Mirko Mirković**, **Josip**
Molčan, **Van Čarobnjak**, **Nenad Orić**,
Vedran Orčić, **Vladimir Podojarić**,
Momir Radoš, **Sara Ribić**, **Đuško Savić**,
Aleksandar Svanović, **Dejan**
Stepanović, **Dusan Sujanović**, **Viktor**
Stojanović, **Branislav Tomić**, **Nikola**
Čokić, **Đermir Čokić**

Tehnička saradnja
Srdan Bakić, **Dejan Filipović**

Teletipni urednik
392 0552 (direktno)
392 4191, lokal 349
faks: **392 0558**
e-mail: editors@pjk.co.yu
WWW: <http://www.pojnik.com/sk>
BBS: **392 9148 (14 4 Kbps, V43B5)**
(SveSko, Vojislav Miroslavić)

Pretpлата za našu zemlju: tromesečno
97,00 din; šestomesečno **54,00 din**
Upisna se vrši na firmu-račun broj
40801-603-1-3049104, uz obaveznu
naznaku: N.P. „Pojnika“, preplate na list
„Svet kompjutera“ Posloje uplatnicu
puni, adresu

Preplate za inostranstvo:
polugodišnje: **90 DEM**
i protivvrednost ostalih valuta
polugodišnje - evronom
II grupe - Evropa **36 DEM**
III grupe - Bliski istok **37 DEM**
IV grupe - Afrika- Azija **39 DEM**
V grupe - Amerika- Kanada **41 DEM**
VI grupe - Daleki istok **43 DEM**
VII grupe - Južna Amerika **45 DEM**
VIII grupe - Australija **46 DEM**
i protivvrednost ostalih valuta.

Upisna se vrši preko Deutsche Bank AG
Frankfurt/M na račun Komercijalne banke
AD - Beograd broj 935/9661, u prole-
će. Preplate na list „Svet kompjutera“
i protivvrednost valuta USD i DEM u iznosu
načinu N.P. „Pojnika“ - Beograd, devizni račun
broj 70400-6992586 koje se vodi kod
Komercijalne banke AD - Beograd. Kod
uplate obavezno navesti: Svih plaćanja
na - Preplate na list „Svet kompjutera“
Kopiju uplate obavezno poslati na tri
dneva preplate službe: +381 11 392
8776 ili na adresu „Pojnika“ - preplate,
29. novembra 24A, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne
vracamo

Prve banke u Cyberspaceu



na ruke svojaž novca, mada se kažu radi i na tome.

Ovaj bankarsku probu na internet omogućen je nedavno donet američkim federalnim propisima, mada je pedesetak banaka i ranije davalo mogućnost modernskog povezivanja sa lokalnim filijalima iz nekog od specijalizovanih finansijskih programa kao što su *Quickline* i *Microsoft Money*. Ali, sada vam, zahvaljujući internetu, više nije potrebno nikakvo iskustvo u radu sa finansijskim programima - dovoljno je da se uogujete na www.bankamerica.com i susrećete se sa menijima koji i potpuno laike sistematično vode kroz svaku bankarsku proceduru. Iako svi servisi nude približno iste opcije, korisnički interfejs „Bank of America“ je intuitivniji i uvek su vam pri ruci linkovi koji vas brzo prevode iz jedne procedure u drugu.

Za usluge ove vrste „BoA“ uzima proviziju od 6.50 USD mesečno, plus 4.50 USD za obradu čekova, ali ako potpišete ugovor da vam se plata uplaćuje direktno na

račun ove banke, usluge su besplatne, što vam u proseku uštedi nekih 170 USD godišnje. Ukoliko želite naterano da analizirate svoje finansijske transakcije, možete fajl sa podacima da izvezete u formatu koji je kompatibilan sa *Quick-en-om* ili *MS Money-jem*.

„Security First Network Bank“ (www.sfnb.com), je, zapravo, prva banka virtuelna banka na svetu. Pošto ne poseduje fizičko filijale u koje možete ušetati, čak ni zgrade, ni administrativni aparat, troškov poslovanja su joj minimalni, tako da svoje usluge može da ponudi povoljnije od bilo kog klasičnog konkurenta. Ona omogućava otvaranje računa sa ulogom od samo 100 USD, ne naplaćuje proviziju, u startu daje besplatno 200 čekova, kreditnu karticu (iako iko vam je kredit odobren) i mogućnost plaćanja 20 računa mesečno elektronskim putem. Ovaj web server omogućava vam ne samo izgov vaših podataka u formatu za finansijske pakete, već i ugov vaše obrade iz njih.

Web sajtovi svih tri bankovna sistema odlikuju se prefiniranim grafičkim dizajnom. „SfNB“ je bogatiji opcijama od preostala dva, ali traži i više vremena za upoznavanje. Prava ušteda koju ćete ostvariti obavljajući bankarsko poslovanje preko Interneta doći će zbog činjenice da ćete imati manje čekova bez pokriva, i manje prekoračenja dozvoljenih iznosa na kreditnim karticama. Planje je samo - kada će to i za nas postati stvarnost? (sv)

Eyetech Chip RAM



za stare Amige

Ako ste ponosni vlasnik neke stare Amige 500 sa megabajtom memorije, vaši problemi oko nadgradnje su rešeni. Iz firme „Eyetech“ stize nova ploča za sve stare ECS sisteme (A500, A2000) koji će promeniti „Fat“ Agnus čip u „Fatter“ bez potrebe da vlasnik nadgraduje svoju matricu u AGA sistem. Na ploču se nalazi „Fatter“ Agnus, 2 DRAM čipa i DIL (Dual-In-Line) konektor. Pored ova dva megabajta memorije, DIL konektor se povezuje sa Gary čipom i dodatnim adresnim linijama da bi iskoristio dodatni megabajt Chip RAM-a.
Cena ploče je 130 funta. (tab)

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. Objavljeni podaci najčešće nisu ploče najnovije generacije. Ukoliko imate navesti adresu i telefon za dodatne informacije i saopštiti nam da li je rešenje isporučeno. Spremnost da objavimo informacije i o vašim proizvodima. Poštujte nam kompletne podatke: (ime i prezime, adresa i ulični broj) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Nalaz adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makaronska 29, Beograd.

Labtec Quick Sound

Ako vam se čini da je snajženje među mnogobrojnim programima za podešavanje zvučnih parametara previše komplikovano, niste jedini. Za korisnike PC-a kojima izbor preko miša nije dovoljno fleksibilan način da kompjuteru saopšte sve što se bode zvuka, imaju alternativu uobličenu u Quick Sound tastaturu. Na ukupno dvadeset i jednom tastatu smeštene su dugmići za klasična i podešavanja - intenziteta zvuka, balansa, basova, visokih tonova, izbora kanala na koji se podešavanje odnosi (Line, CD, Mic), Wave i Master), uz kompletnu komandu za rukovanje CD plejerom. U slučaju opasnosti pritisnete taster Mute, ili tražite da vam vrate valih 40 USD. (na)

Directory Opus 5.5

Iz firme „GPSSoftware“ na tržište je stigla verzija 5.5 najpopularnijeg fajl-menadžera za Amigu. Posle dvadeset meseci aktivnog razvoja, operaciona snaga i korisnost programa je znatno uvećana. U novoj verziji je integrisana OpusFTP funkcija pomoću koje se pristupa bilo kom Internet sistu iz Opusovih listera. Za ikone i fajlove napravljeni su specijalni pop-up meniji. Listan sa fajlovima se mogu posmatrati preko ikona. Podržava Cybergraphics standard (uveden od firme „Phase 5“), dok preko Magic Workbenche i sličnih sistema vrši kolomo mapiranje gadžeta i ikona. Uveden je novi interni CLI koji korisniku pruža mogućnost testiranja novouvedenih komandi i AFireX skripti. Za one koji žele više informacija Internet adresa je: www.ltwm.com.au/gpsolv/ (bb)

Sledeći Office paketi

Zašto bi iko kupovao (ili, u slučaju instaliranja) kao Microsoft Office ili Lotus SmartSuite ako će realno koristiti samo jednu ili dve aplikacije u njemu? Softverske kuće su izgleda „lukapirale“ da određenom profilu korisnika treba i određen tip integrisanog paketa, pa će sledeće verzije nuditi u više aranžmana: kućni, poslovni, profesionalni, razvojni itd.

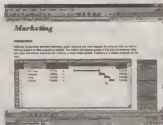
Microsoft Office 97 trebalo bi da startuje u najmanje četiri ovakva aranžmana, a najbitniji dodatak je

MS Outlook, tj. organizator koji korisniku treba da pomogne da organizuje svoje podatke i uskladi svoj rad sa radom svojih kolega. Akcenat je bačen i na Internet, pa je sada moguće praviti HTML fajlove ili slati e-mail iz bilo koje Office aplikacije, a dokumente je moguće gledati i iz Internet Explorera. Trebalo bi i da je usavršen sistem za prepoznavanje pitanja na engleskom jeziku, pa se pitanja mogu kucaći umesto pretraživanja obimnog Heipa.

„Lotus“ radi praktično istu stvar, ali gleda da težište sa Notesa prebaci na Word Pro, čineći njega središnjim razmenom informacija u okviru jedne radne grupe. Uvedena je i fiziozofne komponente, tako da se postojeći sistem kasnije može jednostavno nadogra-

dit dodetimi aplikacijama ako se za tim ukazuje potreba. Komponente će se distribuirati u vidu apleta (sivnih programa zavisnih od neke veće aplikacije, obično WWW klijenta, koja im obezbeđuje radno okruženje) pisanih po ActiveX standardu, Microsoftovoj ideji o de facto Internet standardu. Probne verzije se već mogu skinuti sa <http://www.lotus.com>.

„Corel“ u celu stvar uvodi radikalna zahvata. Njihov Office-IV je grupa od pet Java paketa (tekst procesor,



tabelarni kalkulator, grafičnik, crtanje i prezentacije) koji se pokreću iz bilo kog WWW čitača koji izdaje podršku za Java jezik. Sarni apleti imaju mogućnost programe iz PerfectOffice paketa, ali su neke manje korišćene opcije izbačene. Ono što impresionira je da je ova paket velik samo 620 KB (!!), tako da će to nesumnjivo privući kupce sa relativno slabim mašinama. Ta-

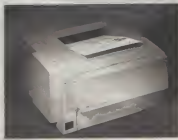
kođe, apleti sade ne morate ni imati kod kuće. Pretpostavljamo da će se kupovinom doći i na log na „Comovom“ serveru odelite date moći da ih konsultate sa bilo kog Internet računara. Ideja se čini revolucionarnom, ali ipak treba sačekati i videti kako će se u situacija odvijati. (sp)

HP LaserJet 6P/6MP

Još od svoje četrte serije laserskih štampača Hewlett-Packard zadržava razolujući štampač od 600 tpi, ali zato poboljšava ostale karakteristike ovih uređaja. Tako jedan od prvih modela iz serije „6“ poseduje brzi procesor, brzinu štampa od 6 stranica u minutu, vreme od kada se uključio do odštampane prve strane od samo 19 sekundi, a rukovanje uređajem je još jednostavnije nego kod ranijih modela.

LaserJet 6P ima ugrađene printenske programske jezika HP PCL 6 sa 45 fontova i PostScript Level 2 (u modelu MP) sa 35 fontova. Dodatni fontovi sporučuju se na disketama, zajedno sa čitavom hromom dražerom i pomoćnim programima.

Štampač poseduje dva paralelna, jedan infracrveni i jedan LocalTalk (Macintosh) priključak, uz opciju priključenja JetDirect karice preko koje se priključuje



direktno u lokalnu mrežu. Kao i obično, posebno su na raspolaganju proširenja memorije, dodatne kasete za papir i drugi dodaci. (ba)



U OVOM BROJU

AKTIVNOSTI	
Internet u Jugoslaviji	7
Novi provajder - Sezzam Pro	7
PRIST NA ČELO	
Kompjuteri bez programa	9
NA LUCU MESTA	
Beogradski salon knjiga	10
Frankfurt Book Fair	11
BITE '96	14
PRIMENA	
Kompjuteri u avijaciji (3):	
Sistemi za navigaciju	15
IMMGI Beograd:	
Kompjuterizovana genetika	17
ČeDeTEKA	
Encarta 97 Encyclopedia	12
Young Pochontas	12
Walt Disney World Explorer	12
Lost Treasures Of The World	13
Vivaldi: The Four Seasons	13
Red Shift 2	13
TEST DRIVE	
DTK Pentium Pro 900 MHz	21
Spacewalker FX i VX	23
GA-586 ATX	24
FX, HX ili VX	24
Vuego BX (Acer)	25
Gold Star GCD-R5808	25
Multimedia Speakers 2038	26
Realtek PCI Ethernet	26
SIS 6202	27
Diamond Viper Pro Video	27
TESTIRANJE	
Adobe Photoshop 4.0	28
Kali Power's Goo	29
Superbase 95	30
Caligari Truespace 2.x	31
GIF Construction Set	32
Norton Commander 95	33
PO KLJUK	
Multi Booter 95 4.0	34
Virus Workshop 6.3	34
Dialog Killer 1.9	34
Scrambler 1.0	34
Windows Command Line 7.8	34
KOMUNIKACIJE	
Jednostavni HTML editori	35
Autostopski vodič kroz Internet	36
Blue Wave (2)	37
Novosti na SETNetu	38
VO PORT	
IZLOG	
Vodič kroz Internet	42
DOS za nepučenec	42
Paskal za srednje škole	42
SVET IGARA	65

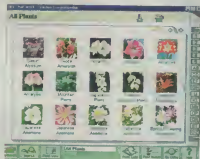
Hitachi M-133T

Pentium multimedia notebook koji dolazi iz "Hitachija" radi na 133 MHz i poseduje šestobitni CD-ROM. U izmenljivoj kućištu može se umesto CD-ROM-a ubaciti 3,5-inčni floppy disk, ali nažalost ne i dodatna baterija, koja pored ugrađene nikl-metal hibridne baterije, postaje potrebna već posle par sati rada. Mali ugrađeni zvučnici puštaju 16-bitni zvuk, a interni 28.800 modem odlično može poslužiti za uspostavljanje telefonske veze sa svetom. Preko mrežne kartice moguće je "elektronski svesku" (notebook, prim. aut.) povezati na bilo koju LAN mrežu pravim 10baseT adapterom. Konačno, ugrađeni VGA omogućava i povezivanje preko infracrvenog komunikacionog interfejsa. Ekran je dijagonale 11,8 inča, LCD sa aktivnom matricom. Nedostaje prostor za odmor zglobova, ali može zasmetati i bučan ventilator. Stvar je, naravno, skupe - 5500 USD. (na)



Garden Encyclopedia 2.0

Baštovarski CD kuća "Book That Work" je doživelo svoju drugu inkarnaciju. Sadrži informacije o preko 1500 baštovarskih vrsta, uključujući povrće i drveće. Svešti oko izbora biljaka uzimaju u obzir klimatska uslova kao i afirmacije korisnika (boju, veličinu, dob cvetanja itd.). Neostavljajući nikakvo uzgajanje biljaka su dokumentovani do detalja video klipovima o uzgajanju biljaka. Nije zabavljajući ni Internet (Go Online) sa mnoštvom linkova na srodne prezentacije. (na)



Classic Rock Guitar, Volume 1

Dakle da pohađate neku "Školu gitare" (i za to platite) ili da nekog prijatelja koji ume da svira kumste i molite da svira uč? Može da je jednostavnije da nabavite CD-ROM sa

gomjim naslovom uz pomoć kog možete da naučite da svirate osam popularnih rok kompozicija od Biteda do Boba Dilana. Učenje svake pesme odvija se kroz četiri lekcije: "Music" predstavlja samu kompoziciju, dakle ono što ćete eventualno na kraju lekcija znati da izvedete i sami; "Chords" prikazuje glavne akorde korišćene u pesmi i rad pristaju potrebna za to (hvatovi); "Lessons" su vežbe u kojima se naučeni akordi stavljaju u deonica, i objašnjavaju termini kao što su ritam ili prelazi; a "Words" pomaže da se reči pesme uклопе sa naučenom muzikom. Ovaj CD-ROM nije namenjen potpunim početnicima, ali onima koji su već malo odmakli u tehnici može pomoći u "skidanju" ovih osam i drugih pesama. (na)

Phase 5 CyberVision 64/3D

Firma "Phase 5", veliki proizvođač Amiginih periferija uskoro izbacuje na tržište novu generaciju grafičkih kartica. CV 64/3D je dizajnirana za rad sa Zorro II ili Zorro III slotovima unutar Amiga 2/3/4000(T) ili Amigama 1200 u Tower verzijama sa Zorro II. Sreće setama biće novi S2 Virge grafički čip sa moćnim 3D performansama. Za potrebe kartica razvijena je CyberGraphX 3D biblioteka sa velikim brojem kompleksnih 3D funkcija za razvijanje novog softvera. Na kartici je ostavljeno mesto za dodavanje MPEG dekodera i preklopnička za branje signala na video izlazu (original Amigin ili CyberVision 64/3D). (ap/2m)

Marketing: An Interactive CD-ROM Learning System



Corel Click & Create

Da se pravljeno multimedijalnih prezentacija ne bi pretvorilo u mukotopno pisanje skriptova, potrebno se "Corel" svojim novim proizvođačem u kome se cela prezentacija pravi prostim dovlačenjem delova na određena mesta u prezentaciji. Sa programom se dobija sijaset slika, zvukova i animacija, a po rečima stranih kolega za oko 700 dolara nudi isto što i "ozbiljniji" i mnogo skuplji paketi. Nedostaje mu mogućnost editovanja video animacija iz zvukova, kao i opcija da se prezentacija distribuira preko interneta, ali to nimalo ne umanjuje njegovu privlačnost za konstruktora koji želi odmah da se bave zradom prezentacija, bez potrebe za programiranjem. (ap)



Ako se bavite modernim poslovanjem, znanje iz oblasti marketinga (mekar i minimsina) praktično su neophodne, a interaktivni medij omogućava mnogo zanimljiviji i kvalitetniji način učenja. CD-ROM pod gomjim naslovom američke kuće "Dryden Press" predstavlja probrano izdanje istomene knjige ovog izdavača koju su napisala dva univerzitetska profesora. Porod teletastuainog, teortskog dela, sadrži i primere novinskih oglasa, radio i TV reklama, rečnik termina i, uopšte, omogućava mnogo bolji uvod u materiju kojom se knjiga bavi. (na)

Pravila igre

Po pitanju korišćenja Interneta na ovim prostorima vlada priličan kaos - čini se da su Savezni organi preuzeli na sebe zadatak da uvedu malo reda

Sredinom septembra održana je sednica Saveta za informacijski sistem Privredne komore Jugoslavije koja je bila posvećena našem efikasnijem povezivanju u Internet. O čemu se zapravo radi saznali smo u razgovoru sa zamnikom predsednika Saveta PKJ i direktorom Računskog centra Univerziteta u Beogradu, prof. dr Zoranom Jovanovićem.

Po onome što smo tom prilikom saznali, može se zaključiti da su državne institucije shvatile značaj uvođenja Interneta i sada predstoji posao definisanja mnogih pravnih regulativa i uvođenje više reda u hijerarhijskoj organizaciji „yu“ domena. Na pomenutoj sednici Privredna komora Jugoslavije je predložena za novu vrstu zaštitnika „cobyu“ domena od eventualnih monopolističkih poteza. Za administratora „yu“ domena proglašen je Savezni zavod za informatiku, dok je za administratora domena akademske mreže („ac.yu“) zadužen Računski centar Univerziteta u Beogradu.

Da sve ovo neće ostati samo na papiru, govori i podatak da odnedavno Savezni organi koriste akademski mrežu za izlaz na Internet. Međutim, pored gorepomenog saveta na saveznom nivou, formirana je još jedna komisija koja je zadužena za reorganizaciju mreža na državnim nivou.

Reč je o „Radnoj grupi za internet“ pri Saveznom ministarstvu za razvoj nauku i životnu sredinu. Grupa je sačinjena sa ciljem da reši problem administracije „yu“ domena, i to pre svega za vladine i akademske institucije. Koordinator grupe je dr Zoran Čukić, pomoćnik saveznog ministra za razvoj nauku i životnu sredinu, dok je njegov zamjenik Miroslav Lazić, zamjenik republičkog ministra za nauku. Članovi radne grupe su i Slobodan Jelić, zamjenik republičkog ministra za nauku, prof. Radomir Vuksanović, pomoćnik ministra za nauku i prosvetu Crne Gore, prof. Tomo Dragojević, prorektor univerziteta u Beogradu, prof. Sreten Škalečić, prorektor Univerziteta Crne Gore, Milan Topalović, direktor savezne uprave za radio veze, Nikola Marković, direktor Saveznog zavoda za informatiku, Branislav Skalić, pomoćnik direktora Uprave za zajedničke poslove republičkih organa Srbije, Branimir

Gvozdenović, pomoćnik sekretara za razvoj Crne Gore i prof. Zoran Jovanović, direktor Računskog centra Univerziteta u Beogradu i predsednik savezne tehničke komisije koja je zapravo radno telo ove radne grupe, a sastavljena je uglavnom od direktora raznih računskih centara.

S obzirom na količinu reči upoređenih za opisivanje funkcija članova radne grupe, očekuje se da se uskoro uvede red u „yu“ domen i da se tačno definišu uslovi za dobijanje potrebnih dozvola, kako bi rad provajdera postao u potpunosti pravno regulisan.

U razgovoru sa prof. Jovanovićem saznali smo da se početkom sledeće godine očekuje da Akademski mreža konačno uspostavi sopstveni sažetski link sa inostranstvom. Time će biti i drastično povećan kapacitet veze, što će omogućiti veći komfor svima koji koriste Internet preko „ac.yu“ domena.

Inače, ovih dana je u RCLUB stigla jedna *Nerz*. Reč je o računaru kompanije „Sun Microsystems“ koji je specijalizovan za upravljanje mrežom (što se i naslućuje iz samog imena), pa će se uskoro koristiti u tu svrhu i za podizanje određenih zaštitnih mehanizama na mreži (tzv. *firewall*), što bi trebalo da doprinese stabilnijem funkcionisanju mreže.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

Novi provajder - Sezam Pro

Od početka novembra Jugoslavija dobija još jednog Internet provajdera

Za razliku od onih koji su uspostavili vezu sa inostranstvom i sada prodaju usluge u našoj zemlji, novi provajder će vezu sa Internetom ostvariti preko jednog od aktuelnih provajdera i dalje prodavati usluge krajnjim korisnicima. U stvari je ovakva „preprodaja“ sasvim normalna stvar i, kako stvari sada stoje, uskoro će krenuti i kod nas mudci, veći izbor i niže cene.

Dakle, dobro poznati BBS sistem „Sezam Pro“ rešio je od početka novembra omogućiti svom korisnicima potpuni internet pristup, naravno uz doplatu. Tada će proraditi iznajmljivane linije kapaciteta 128 Kbit/s do ovašnjeg „EUneta“, dok će iznajmljivane linije do Akademski mreže ostati aktivna. U planu je i uspostavljanje direktne linije do „BoTelNet-a“, kako bi pristup „Sezam Pro“ sistemu sa svih odredišta tekao punom brzinom.

Ozbiljom na dosadašnju vezu „Sezam Pro“ sa Akademskom mrežom, korisnici ovog sistema su mogli da razmenjuju e-mail sa inostranstvom (uz mesečnu kvotu od 3 MB) i da pristupaju sistemu preko *netnet* servisa. Od 1. novembra korisnicima se pruža mogućnost uspostavljanja PPP

veze, a ako se dodatno doplati moguće je korišćenje svih Internet servisa uz povećane kvote za e-mail na 6 MB.

Za stare korisnike koji se preplate do 31. oktobra promodivna cena iznosi 11 DEM mesečno tokom narednih godinu dana, dok za sve ostale iznosi između 20 i 30 DEM mesečno, u zavisnosti od perioda na koji se preplaćuju. Navedene cene podrazumevaju 90 minuta dnevno pristupa Internetu (45 minuta po pozivu) i sve mogućnosti lokalnog sistema sa kvalitetnim konferencijama i dobrom bazom programa. Naravno od sada će na sistemu „Sezam Pro“ biti moguće komercijalno oglašavanje kao i postavljanje komercijalnih i ličnih Web prezentacija. Cene za firme su 60% veće od cene za pojedince (plus porez), ali su i e-mail kvote veće.

S obzirom da „Sezam Pro“ poseduje 26 telefonskih linija za pristup sistemu, kao i da su cene sasvim konkurentne u odnosu na druge provajdere, ovaj sistem predstavlja zanimljiv izbor. Ako ste zainteresovani navratle svakog dana od 9 do 23 časa u „SezamCafe“ u Skadarliji pa se, uz osveženje, možete raspitati o svemu.

D.D.

SEZAM Pro
On-line

DSL - 51 Mbit/s telefonskom linijom

Povećanje količine saobraćaja i broja korisnika Interneta, kao i sve veće količine medijetatskih podataka, uslovljavaju potrebu za poboljšanjem infrastrukture mreže, ali i postavljanje što veći brzina prenosa na postojećim linijama. Nova tehnologija pod nazivom DSL (*Digital Subscriber Line*) nudi je vrste pendena *ADSL* linijama, obzirom da takode korisnici postaju i pružatelji telefonske linije (ali sa četiri žice, kao u *ADSL* nepravim). *DSL* postojeće linije deli na tri posebne kanala: jedan koristi za obične telefonske razgovore, drugi je za upload (podaci od korisnika) i broj od 16 do 640 Kbit/s, a treći za download (podaci prema korisniku) i brzina od 1,5 do 9 Mbit/s, koje bi u budućnosti mogla da dostigne i teorijski maksimum od 51 Mbit/s. Prema trenutnim proračunima, cena instalacije potrebne opreme stajala bi od oko 500 USD po liniji, a mesečne naknade za pristup Internetu od 30 do 500 USD. (ts)

Internet Explorer 3.0 za Windows 3.1 i UNIX

Izbacivanje sve popularnijeg Explorera 3.0 (sade već vrlo star) Windows 3.1 je vrlo mudar potez „Microsofta“. Kao što mi ovde vrlo dobro znamo, još uvek postoji vešto broje starijih računara, sa samo 4 MB RAM-a. Sade je vlasnicima ovih računara omogućeno da skoriste sve mogućnosti koje Explorer nosi u verziji 3.0. S tim u vezenom, program se pojavljuje i u verziji za računare pod UNIX operativnim sistemom. „Jap“ pretraživača“ i dalje traje. (ts)

SC4133pci

486DX3 133 MHz

RAM 8Mb - 60ns

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.3 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

1290

SC5133pci

Pentium 133 MHz

RAM 16Mb - 60ns EDO

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.6 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

1890

SC5166pci

Pentium 166 MHz

RAM 16Mb - 60ns EDO

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.6 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

2140

SC6200pci

Pentium Pro 200 MHz

Uskoro

SPECIJALNA PONUDA
za čitavo „Sveta kompjutera“

5% POPUSTA

za donosnica kupona iz broja 11/96
(ili čitavog primerka časopisa)

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOVI	HARD DISK IDE 1.3 Gb / 1.6 Gb / 2.1 Gb	360 / 410 / 510
	HARD DISK SCSI 2.1Gb / 2.1 Gb WIDE SCSI	740 / 1090
	FD 1.44Mb	50
	CD 6x SPEED / 8x SPEED IDE / FD 1.44Mb	180 / 200

PLOČE	PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE +I/O	210
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 133MHz, 256Kb, EIDE +I/O	660
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 166MHz, 256Kb, EIDE +I/O	910
	PCI 586p PENTIUM PRD, INTEL 200MHz, 512Kb, EIDE +I/O	Uskoro

Distributer Genius proizvoda

KARTICE	PCI SCSI adaptec 2940 / 2940 ULTRA WIDE SCSI	400 / 600
	ETHERNET NE2000 / PCI NE2000 / PRINT SERVER	50 / 60 / 270
	Robotics SPORTSTER 14.4Vi / 28.8	100 / 350
	INT. FAX MODEM 14400 / 28800 MNP5	90 / 180
	SOUND BLASTER 16bit / 44kHz stereo	75
	AKTIVNI ZVUČNICI 60W	65

CENE SU U
STALNOM PADU.
PROVERITE!

SVGA	VIDEO PCI TRIDENT 9440 / S3 TRID 64+ (1Mb)	60 / 70
	DIAMOND STEALTH 2001 2Mb	220
	DIAMOND VIPER PRO 2Mb	280

Garancija dve godine

KOLOR MONITORI	14" PHILIPS 14C	440	ŠTAMPACI	HEWLETT PACKARD LaserJet 5L, 600dpi	920
	14" PHILIPS 14B	490		HEWLETT PACKARD LaserJet 5P, 600dpi	1720
	15" DAEWOD	690		HEWLETT PACKARD LaserJet 4V (A3)	3990
	15" PHILIPS 15B	740		EPSON Stylus 820	380
	15" PHILIPS 15A	790		EPSON Stylus 1000	980
	17" DAEWOD	1290		EPSON Stylus COLOR II (A4)	650
	17" PHILIPS 17B	1490		EPSON Stylus XL PRD (A3)	2450
	17" PHILIPS 17A	1790		EPSON LX-300 / LQ-300	290 / 390
	21" DAEWOD	3250		EPSON LQ-570, 24 pin, A4	690
	21" PHILIPS 21B	3800		EPSON FX-2170, A3	1050
21" PHILIPS 21A	5400	EPSON LQ-2070, 24 pin, A3	980		

Deset godina iskustva

RAZNO	MEMORIJE SIMM 8Mb / 16Mb EDO	90 / 200
	MINI TOWER 200W / TASTATURA YU, US	70 / 30
	Genius GRAFIČKI TABLET 12x12 / 12x18	440 / 640
	Genius MIŠEVI (modeli: šareni, optički, bežični, scrolli)	20 do 100
	Genius SKENER ScanMate Color, 800 dpi	290
	Genius SKENER ColorPage SP-2 2400 / HR 4800	1090 / 1390

Kosovska 32/1, 11000 Beograd

Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

Radno vreme: od 9 do 17h

Elektronsko osveženje

Na ovogodišnjem Sajmu knjiga predstavljen je i veliki broj izdanja iz oblasti računara - novitet predstavljaju domaća elektronska (CD) izdanja

Domaći izdavači su sve brži u praćenju najnovijih sofičerskih trendova - neki objavljujući dela domaćih autora, a neki prevodeći strana osvravanja „Mikro knjiga“ je od noviteta ponudila nove prevode iz serije „... za neupućene“ a pošto je na sajmu u Frankfurtu potpisala ugovore sa nekim stranim izdavačkim kućama o prodaji knjiga na stranim jezicima kod nas, na štandu je bilo i dosta takvih izdanja, ali i dva računara povezana na Internet. Razlog za ovo potražite na <http://www.mikroknjiga.com>

Noviteti iz CET-a su prevodi švedskih kompjuterskih besednika („Delphi“, „CoreDRAW 6“, „Windows 95“), kao i informacija da će i ova izdavačka kuća ubuduće nuditi naslove u preplati. CET je takođe postao distributer izdanja „Microsoft Pressa“, a moguće je kupiti i disketu sa bazom knjiga koje se mogu nabaviti kod ovog izdavača.

„Tehnička knjiga“ je za Sajam pripremila dva noviteta „MS Word 7“ i „Excel 7“, dok je „Vinča“ pripremila „Auto CAD 13“ (u dva toma), „Word 7.0“ i jednu novu knjigu o UNIX-u. „Kompjuter biblioteka“ je predstavila „Bulvar programiranja“. Od knjiga u pripremi izdvojili bismo naslove „Godine digitalnog življenja“ i „Internet izdavaštvo“. „APP Systems“ je ponudio „Office 95“ i „Internet“, a u pripremi je i knjiga o programskom jeziku Java.

Za one koji više vole originalna inostrana izdanja, na Sajmu je bilo vrlo zanimljivo jer su se prodavci strane literature zaista potrudili da dopreme sveže naslove Ove knjige su, naravno, skuplje nego u inostranstvu i to od 10 do 40 posto. Kod većine uvoznika mogli su se naći i strani računarski časopisi.

Agencija za marketing i propagandu „YUgo“ organizovala je prvi put kod nas prodaju knjiga preko Interneta. Ako vas zanima, pogledajte adresu <http://www.beonet.yu>.

CD-ROM izdanja

„Narodna biblioteka Srbije“ i firma „Spektrum“ predstavila su gotovo završeno projekat „Srpskog ilustrativnog psalnira“ na CD-ROM-u. Ovaj izuzetno sponemik srpske kulture koji se čuva u Minhenu u potpunosti je prebačen u elektronski oblik. Ostaje još da se uradi odgovarajuća prateća muzika, tako da se očekuje da



početkom naredne godine bude dostupno širem krugu korisnika. U planu je da ovo delo bude dostupno i preko Interneta. Prema najavama, cena CD-a će biti samo 100 dinara. Pored ovog CD-a „Narodna biblioteka“ je prikazala još dve publikacije o Novom Sadu (povodom 150 godina novosadske „Gradske biblioteke“ i Ivanjici (bibliografija moravičkog kraja o doprinosu Moravičana srpskoj nauci i kulturi).

„Matica srpska“ i „Zavod za udžbenike i nastavna sredstva“ iz Beograda, uz pomoć „Društva za informatički inženjering INES“ iz Sombora, izdali su „Pravopis srpskoga jezika“ na CD-u. Praktično je reč o multimedijalnom izdanju „Pravopisa srpskog jezika“, autora Mitra Pešićana, Jovana Jerkovića i Mata Pžurice. Pored standardnog vizuelnog kontakta sa sadržajem, korisnicima ovog izdanja dostupno je više stotina tonskih zapisa, naglasaka, izgovora i dijalekata, a i pretraživanje je znatno olakšano. Nadamo se da je ovim tek započeta serija sličnih izdanja koje bi trebala da ima svaka školska, ali i kućna CD-teka.

U sličnom tonu je i izdanje koje priprema „Laboratorija za računarsku tehniku“ Instituta

„Vinča“. Reč je o nekoj vrsti bukvara na CD-u. Podsetimo da je iz iste kuće ranije izdato nekoliko višejezičnih elektronskih publikacija na disketama o područjima Jugoslavije pod zaštitom UNESCO-a, Vuku Karadžiću i Nikoli Tesli

„Centar Group“ je predstavio prolekat pod nazivom „Interaktivna Srbija“, koji podrazumeva da do 1998. godine bude završeno 100 CD-ROM izdanja. Veći deo ovih diskova biće multimedijalna izdanja publikacija „Jugoslovenske revije“. Za sada je završeno sedam diskova od kojih ćemo izdvojiti „Nikola Tesla - fotoalbum“, „Marko Jugoslavije od 1992-1995“, a od izdanja koja uskoro treba da ugledaju svetlost dana „Hazarski rečnik“ Milorada Pavića, kao i „Telefonski imenik SR Jugoslavije za 1996/97. godinu“ na 9 (7) diskova (*možda će biti sa slikama svih prelatnika - prim. ur.*)

„Politika“, Ekonomski fakultet Univerziteta u Beogradu i „Savremena administracija“ predstavili su prvu multimedijalnu enciklopediju na srpskom jeziku. Reč je o „Ekonomskoj i poslovnoj enciklopediji“ na CD-u, koja obiluje grafičkim prikazima i statističkim tabelama, kao i pretraživanjem sadržaja po različitim kriterijumima. Ovo izdanje je sačinjeno na osnovu papirnog izdanja enciklopedije iz 1994. godine i sadrži 5000 odrednica, više od 500 animacija, slika i grafika, kao i preko 10000 ključnih reči iz 43 oblasti ekonomije i poslovanja.

Jugoslovenski ogranak kompanije „Kompas“ počeo je sa mesečnim izdavanjem CD-a koji sadrži podatke o preko 10000 firmi sa područja SR Jugoslavije. Svi podaci su u HTML formatu, tako da se CD može koristiti na bilo kojoj platformi.

Na Sajmu smo od CD-ova našli i enciklopediju „Britanica“, koja za jugoslovensko tržište košta 480 USD! Firma „Gutenberg & Bye“ nudi „Longmanova“ CD izdanja za učenje engleskog jezika koji su posebno zanimljivi za decu. Na grčkom štandu mogao se naći CD na engleskom jeziku o istoriji olimpijskih igara. Napravljen je povodom 2800 godina prvih antičkih atletskih igara, a podržan je od strane grčkog Olimpijskog komiteta.

Novi trendovi

Masovnije elektronsko izdavaštvo je priyatno osveženje 41 salona knjiga u Beogradu. S druge strane, dolaskom Interneta i Windowsa 95, domaći izdavači starih dobrih knjiga utrkuju se da pokriju sve oblasti od širite internete, što čitaocima donosi veći izbor kvalitetne računarske literature. Međutim za one koji žele više od običnog korišćenja računara preostaje nabavka inostranih izdanja što, na sreću, postaje sve jednostavnije i jeftinije

Dušan DINGARAC



Hartija (još) trpi

48^a FRANKFURT
BOOK FAIR
2-7 OCTOBER
1996



Najveći i najznačajniji poslovni
susret izdavača, knjižara
i svih onih kojima knjiga
znači nešto u životu

Specijalno za „Svet Kompjutera“

Ove godine frankfurtski sajam knjige je, na površini preko 10 puta većoj od sajma u Beogradu, okupio 5426 izdavača. Predstavila se i trgovala izdavačka industrija koja, nažalost, kao i sve u devedesetim, više podseća na zombizam čiji je jedini cilj što brže okrenuti novac, bez obzira o čemu se radi. Izražen je trend da se „gađaju“ najtizi ukusi publike. Sve ostalo je sekundarno. Ovaj pre svega unosan biznis je prošle godine u svetu „okrenuo“ preko 15 milijardi dolara.

Ali ne cvetaju ruže baš u svim sektorima izdavačke delatnosti. To se pre svega odnosi na foto-monografije, one malo ozbiljnije dokumentarno-istorijskog tipa, koje polako ali sigurno umiru. Ne toliko zbog loše produkcije, koliko zbog malog profita koje donose i dugog perioda koji je potreban da se uloženi novac vrati.

Elektronski medij

Iako su postojale odvojene hale sa stvarima koje nisu vezane za papirnu produkciju, skoro svaki veći izdavač iz Evrope ili SAD nastupio je predstavljajući zajedno klasične knjige i CD-ROM izdanja. Prvi utisak koji se nameće pri poseti tih štandova jeste da ih je CD-ROM izdao. To priznaju i sami izdavači.

Verovatno očekujući enormne profite, vrlo brzo su se našli u nebranom grožđu. Ako se izuzmu enciklopedijska izdanja, CD-ROM će vrlo teško naći put do kupaca. Dva su razloga za to. Prvo, jednoličan dizajn izdanja, a drugi, možda još gori, nerazumevanje mogućnosti novog medija od strane okolišne izdavačke birokratije koja je apsolutno sve svela na sistem „uložena novčana jedinica puta pet - to je posao“.

Najdragocinja stvar vezana za CD-ROM je svakako njihova prodajna cena. Ma da daleko jeftiniji u produkciji od recimo foto-monografija, oni premažu njihovu cenu za čak dva do tri puta, bez obzira na sv. prosečna cena od 100 DEM za iole ozbiljnije CD-ROM izdanje je više nego bezobrazna. No, tržište će ih opametiti.

Poznatni naslovi

„Britanica“ (koja je, ugod, američka kompanija sa sedištem u Čikagu) nije donela neke velike novosti. Čekaju pojavu DVD formata, pa će tek onda da upotrebne sadašnje izdanje koje zbog ograničenog prostora sadrži samo 10 procenata

fotografija i crteži iz papirnog izdanja. Na pitanje zašto ne snize cenu svog CD-ROM-a na, recimo, 20 DEM i time posanu pristupačni svakome, odgovor je da njihova zaštita protiv piratiranja radi bespечно, pa je cena od skoro 2.000 DEM, koliko košta CD „Britanica 2.0“ poklala njihove produkcijske troškove. Ne verujem da su u celom svetu prodali više od par hiljada komada. Možda ni toliko. (Autor ovog teksta jednostavno nije imao srca da im kaže kako je u Beogradu piratsku „Britanica“ nabavio za samo 20 DEM.) Zaista šteta za nešto što je toliko bolje da je poređenje sa „MS Encartaom“ ništa drugo do uvreda.

Internet

Najveći interes je svakako izazvalo nezaobilazni Internet, odnosno WWW. Provajderi poput „EU.Net“ i „America Online“ su imali zapažene štandove, a klinci i poslovni ljudi su u cyber coffeejma surfovali po internetu.

Izdavači vrlo stidljivo prelaze na ovu vrstu delatnosti, jer su u velikoj dilemi kako da srede problem autorskih prava kao i kako da stvore profit od toga. Dodatan problem predstavljaju mala brzina prenosa podataka, još uvek primitivni editor HTML dokumenta, kao i sama ograničenja HTML jezika.

Većina promocija je bila na nemačkom jeziku koji je posipniku ovih redova pomalo nerazumljiv. Opšti je utisak da ipak u Evropi Internet neće zaživeti skoro, jer neverovatna „alavost“ evropskih izdavača neće skoro omogućiti dobre sadržaje. Izgleda da im je matematika velikih brojeva nepoznata, a to je jedan od razloga koji Ameriku drži još uvek daleko ispred ostalih.

Prema procenama upućenih, Internet biznis će krajem 1998. godine biti „težak“ preko osam milijardi dolara, što nadmašuje cenu i same „Mreže svih mreža“. Nove tehnologije koje omogućavaju izuzetne brzine prenosa preko običnih telefonskih linija, predstavljaju gigantski korak u kompjuterskim komunikacijama i verovatno će označiti kraj ISDN-a.

Softver za izdavače

Najveće novosti koje po kojima će se pamtili jesen 1996 dolazi iz „Adobea“. Pre svih tu je novi Photoshop u verziji 4.0 koji je svoja premijeru imao krajem septembra na sajmu „Fotokina“ u Kelnu. Tokom oktobra na par različitih lokacija u Evropi biće predstavljen PageMaker u verziji 6.5, kao i alat za kreiranje WWW dokumenata PageMill 2.0, koji barata frejmovima i tabelama bez editovanja HTML koda iz nekog drugog editora. Acrobat je spreman u verziji 3.0. Svakako bi trebali da pomenemo i Adobe Type manager 4.0 koji je već dočezvo svoje promocije na jesenjem „COMDEX-u“ i pobrao nepodeljene simpatije i komplimente. O svemu tome pronaćete ponešto već na stranicama ovog broja.

Tek sada je postalo više nego jasno da spajanje „Adobea“ i „Aldasa“ nije bio samo trik za uklanjanje konkurencije, već je zahvaljujući tome drastično unapređen proizvodni program.

Kamenko PAJKIĆ



Na štandovima tajvanskih CD-ROM izdavača su najzastupljenija bila interaktivna izdanja slikovnica koje su više nego šarmantne. Američki izdavač CD-ROM izdanja se skoro i nisu pojavili na sajmu, tako da je teško steći utisak kakva je u celini slika u ovoj oblasti izdavačke delatnosti. Pre svega što su specijalizovani sajmovi kompjuterskog softvera i hardvera možda boja mesta za predstavljavanje.

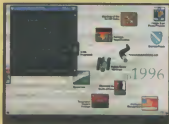
U jednoj od hala smo gotovo slučajno naletili na maleni izložbeni prostor beogradske firme „Center Group“. Imali su ukupno osam izloženih naslova. Međutim, posetioći nisu mogli da ih pregledaju jer do tog trećeg dana sajma, udarnog dana sajma kada se sklupa većina poslova, nisu imali računar.



ENCARTA 97 ENCYCLOPEDIA

Najpoznatija među opštim CD enciklopedijama, „Microsofтова“ *Encarta*, pojavila se u izdanju za 1997. godinu (prethodila joj je *Cinemania 97*). Na vizuelnom planu uspešno zapazili neke radikalnije promene. Korisničkom interfejsom dominiraju nenametljive tamne nijanse, pa se celokupna pažnja posmatrača fokusira na sadržaj (tekst, slike, zvuk, tabele i animacije). Iz *Home Screena*, koji igra funkciju uvodne strane, može se doći do svih informacija vezanih za način korišćenja *Encarte* i njen sadržaj. Biblioteka pojmova je obogaćena za oko 6000 termina, pa sada broji tačno 31.108 pojmova čija pretraga je olakšana podelom na više različitih oblasti (nauka, umetnost i dr.). Naša zemlja se konačno našla na spisku međunarodno priznatih država i predstavljena je u sasvim zadovoljavajućem obimu (sa zastavom i himnom). U program je inkorporiran i zanimljiv rečnik termina koji se, sem posebnom opcijom, može aktivirati i dvostrukim klikom na nepoznatu reč. **Media Features** je ostao najinteresantiji deo enciklopedije i sadrži više korisnih potprograma dovedenih do funkcionalnog i estetskog savršenstva. Uz enciklopediju će se uskoro pojaviti i novo izdanje *World Atlas*a sa preko milion ucrtanih i obrađenih lokacija širom Zemlje. Nova *Encarta* omogućava direktnu vezu sa Web stranicama Interneta, odakle se besplatno mogu preuzimati mesečni update fajlovi (svet, naravno, pomoću *MS Internet Explorer*a 3.0, čija se instalacija nalazi na istom disku). Za one koji su spremni da prečale dva CD-a, tu je i *Encarta Deluxe Edition*, znatno bogatija informacijama i multimedijalnim prezentacijama (više slika, zvuka, animacija...).

G.J.
CD-ROM ustupio „MB Soft“



YOUNG POCAHONTAS

Legenda o Indijanki Pocahontas i engleskim moreplovcima uspešno je predstavljena „Disneyevim“ dugometražnim filmom. Pa ipak, antirasistička pouka priče ostavlja znatan potencijal za eksploataciju. U prilog toj tvrdnji ide CD *Young Pocahontas* u izdanju firme „UAV Corporation“, koji nosi malo izmenjenu priču u odnosu na originalno scenario.

CD je namenjen deci srednjeg uzrasta, pa je i Pocahontas prikazana kao desetogodišnja devojčica, koja kroz druženje sa prirodom i životinjama upoznaje svet oko sebe. Većiti sukob dobra i zla i neki problemi odrastanja su okosnica priče sa ovog simpatičnog CD-a.

Najznačajniji deo diska je animirani film koji, bez prekida, traje čitavih pola sata. Radi se o ozbiljnom, profesionalno urađenom crtaču sa puno humora i tri kratke muzičke numere. U „Disneyevskom“ stilu sadrži celu priču o maloj Pocahontas, kapetanu Smitu i zlom Vraču. Da biste potpuno razumeli dijaloge potrebno je tek osrednje poznavanje engleskog jezika, s obzirom da su korišćeni samo jednostavnije reči

G.JOKSIMOVIĆ
CD-ROM ustupio „Espro“



THE WALT DISNEY WORLD EXPLORER

U periodu od početka 1963. do 1. oktobra 1971. godine, preko 8.000 ljudi radilo je na izgradnji najvećeg zabavnog parka na svetu, čuvenog „Disneylanda“ (zauzima više od 47 kvadratnih milja). Ove godine, „Disney Interactive“ je prvi put izbacio CD-ROM koji sadrži pregršt informacija o ovoj zemlji iz mašte svakog klijca. *The Walt Disney World Explorer*

je predivni multimedijalni vodič kroz florički „Disneyland“, ali i mnogo više od toga. Na lak i brz način doći ćete do brojnih informacija koje se tiču ne samo Parka, već i velikog Waltera E. Disneya, zatim kompanije „Disney“, njenog istorijata i budućih projekata. Sem informacija koje smo pronašli čitajući raznu literaturu, na CD-u se mogu naći mnoge manje poznate činjenice, intervjui sa šlimin Diznijem i osobljem i još mnogo toga.



Snalaženje u programu ne predstavlja nikakav problem, ali savetujemo da za početak izaberete Tour opciju, klikanjem na cepelin koji se kreće glavnim ekranom (mapa Parka). Kvalitet audio i video zapisa je vrhunski. Jedino što smo očekivali, a nismo videli, jesu video klipovi iz crtača. Za uživanje u ovom programu trebaće vam računar baziran najmanje na 486/50 procesoru, uz 14-27 MB prostora na disku i CD-ROM drač dvostruke brzine.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
CD-ROM ustupio „MB Soft“

Sajam bez pljeskavica

Prvi međunarodni sajam kompjutera, komunikacije i radio difuzije prikazao je drugačiji pristup organizaciji sajsamskih manifestacija

Na Beogradskom sajmu je od 2. do 5. oktobra održan prvi poslovni sajam posle višegodišnjih sankcija. Kada se kaže poslovni sajam to podrazumeva da je ulaz bio dozvoljen samo punoletnim građanima koji su uz to bili i pristojno odvedeni (nisu se zahtevale kravate već ulaz nije bio dozvoljen u sportskim parkovima). Za one koji nisu imali pozivnicu ili propusnicu (koju je bilo vrlo lako dobiti, ali ne na sajmu) ulaz je koštao čitavih 35 dinara. Da je sajam zaista bio na poslovnom nivou govori i podatak da je posle registracije svaki posetilac dobio identifikacioni bežić sa svojim imenom i nazivom firme koju predstavlja kao i da na čitavom sajmu nije mogla da se kupi pljeskavica.

Paralelno sa BITE '96 održavao se i BIRE '96 prvi međunarodni sajam razgradnje infrastrukture SR Jugoslavije. Organizator ovih manifestacija, koje su bile smeštene u delu hale 14 Beogradskog sajma, bile su dve specijalizovane firme za organizaciju sličnih izložbi, britanski "International Trade & Exhibitions JV Ltd." i beogradski "BelExpo". Manifestaciju je podržalo Savezno ministarstvo za trgovinu, a sponzorisali "British Airways" i beogradski hotel "Hyatt Regency".

S obzirom da je jedan od organizatora bila strana kompanija, na ovim manifestacijama je bilo stranih firmi koje do sada nisu imale predstavnik u našoj zemlji. Ipak, do kraja sajma najveći deo njih se pridružio većini koja je izabrala svoje ovađajne partnere.

Po nazivu manifestacije jasno je da su računari činili samo deo izloženih eksponata, a da je većinu činila telekomunikaciona oprema. Međutim u novije vreme računari i telekomunikacije su nerazdvojivi pojmovi, pa se može reći da su na neki način svi štandovi bili u nekoj vezi sa računarima.



Na štandu "Alcatel" nije bilo izloženih eksponata već samo par propagandnih panoa i jedan mali prospekt. Naravno poslovni ljudi željni saradnje bili su dobrodošli, a oni valjda već znaju šta francuski telekomunikacioni gigant nudi. Na štandu "Ericsson" bila je sasvim suprotna situacija, jer je bio izložen reprezentativni deo proizvodnog programa sa posebnim mestom za novi mobilni telefon GH 388. Ovaj mališa, težak jedva 200 grama, pored zavidnih telefonskih mogućnosti, nudi i prenos podataka i faks poruka na 9600 bps, a "Ericsson" za njega nudi čak dvadesetak različitih dodataka. Obzirom da je ovaj švedski telekomunikacioni gigant (prvi u svetu po broju mobilnih sistema) na sajmu popisao ugovor sa domaćim "MobTelom" u uvođenju GSM mobilnih telefona, sasvim je moguće da uskoro vidite GH 388 u ruci nekog domaćeg biznismena ili kao dodatak nekog laptopa dok se vozite "Beovozom", jer 15. oktobra je započela sa radom prva GSM centrala kod nas.



'bite '96
1st BELGRADE IT EXPO

Domaći "Digit", koji godinama zastrupa "Digital", ponudio je različite sisteme bazirane na *Alpha* procesorima, ali je bila izložena i jedna NT stanica sa softverom za upravljanje i nadzor mreže iz jednog centra. Inače

"Digit" nije bio jedini sa ovakvim rešenjem, jer su i druge firme koje se bave mrežama imale slična rešenja ("Ericsson", "Vucom"...).

Nemačka kompanija "Teleport Europe" prikazala je svoju ponudu u oblasti satelitskih komunikacija. Ova kompanija je, iako nastala pre samo pet godina, već prisutna u preko 40 zemalja sveta. U svojoj ponudi ima sve vrste satelitskih veza uključujući i računarske veze. Ukoliko se njima obratite sa željom da postanete Internet provajderi, mogu da srede sve što se tiče tehnike, pa vama ostaje samo da pribavite dozvole (*Samo? - prim. ur.*). Zanimljiva mogućnost za Internet preko satelita je mogućnost ostvarivanja asimetrične veze (naprimen, 64 Kbit/s u jednom, a 2 Mbit/s u drugom smeru) ukoliko je osnovna namena linka preuzimanje podataka u klasičnoj klijent-server arhitekturi (veoma pogodna za domaće veze jer uglavnom svi korisnici koriste Web koji na mali zahtev odgovara sa velikom količinom podataka dok ostatak Interneta od nas preuzima male količine podataka).

Na štandu "Unis Elkos Tima" bili su izloženi UPS-ovi italijanske kompanije "Sicon". Ono što razlikuje ovu ponudu od ponude drugih kompanija koje prodaju UPS-ove su modeli velikih snaga. Dok je uobičajena ponuda UPS-ova snage od 250 do 600 VA, "Sicon" nudi uređaje do 600 KVA! Zato i ne čudi podatak da ova kompanija osigurava kompletnu telekomunikacionu mrežu Italije.

Veliko interesovanje posetilaca izazvala je jedna mašina nalik na laserski štampač koja se nalazila na štandu podgričnog "ELMAG-a". *DanaCard* izraelske proizvodnje za par desetina sekundi štampa željenu sadržinu na plastičnoj kartici veličine kreditne kartice. Štampa je u punom koloru sa zaštitnom folijom, a ono što sistem čini zanimljivim je mogućnost da se sa druge strane kartice nalazi magnetska traka ili bār kod. Na taj način je moguće uz odgovarajuću kameru i računar vrlo brzo napraviti identifikacione propusnice sa slikom osobe koje u automatizovanom sistemu očitavanja mogu imati višestruku namenu. Ukoliko vam se ne isplati da kupujete ceo sistem (sa kamerom, računarom i softverom košta oko 12000 DEM) "ELMAG" je spreman da izradi kartice po ceni od 5 do 7 DEM za komad.

• • •

BITE ima sve izgleda da tokom narednih godina preraste u ozbiljan poslovni sajam, a da bi to uspeo potrebno je da bude više izlagača iz va-nevropskih zemalja, posebno iz Severne Amerike i sa Dalekog istoka.

Dušan ĐINGARAC

Sistemi za navigaciju



Čak i na 12000 metara visine ne može se pobeći od kompjutera



Kada su se prvi avioni vrtuli u nebo, tadašnji piloti, a verovatno ni konstruktori nisu shvatili kakvi sve problemi vezani za navigaciju mogu da nastanu. Prvi komercijalni letovi na lole dužim rutama podigli su zavesu i prikazali nedaće koje su počele da se javljaju. Tako su JAT-ovi piloti na legendarnom avionu DC-3 morali imati vizuelno pamćenje na kome bi im pozavideo I Džems Bond.

Da malo objasnimo ovaj problem. Ako želite da se od tačke A do tačke B krećete najkraćim mogućim putem i znate da linija koja spaja tačku A sa tačkom B ima kurs 240, a pretpostavite da se duž te putanje ne nalazi nikakva prepreka - svjar je u redu. Podignite se sada na par hiljada metara i pokušajte da se krećete po toj putanji. Stvari se komplikuju zbog vazдушnih strujanja koja vas nose levo ili desno. Vi možete po kompasu pratiti pravac (tzv. heading) 240 do mile voje, ali ako vas vetar pomera stalno u neku stranu do tačke B nećete stići nikada! Potrebne su korekcije pravca koje se, ukoliko ne postoji nikakav drugačiji instrument (a u vreme aviona DC-3 nije postojao), mogu vršiti isključivo vizuelno, na osnovu zemaljskih repere. Neko će reći da to nije teško, pogotovo ako se nekoliko puta preleti tom istom rutom. Međutim, ako se u obzir uzmu oblac, loša vidljivost i hiljade drugih problema, postaje jasno da pilot koji želi da leti po vizuelnim reperima (takozvani VFR let - Visual Flight Rules) mora biti u stanju da se orijentise uvek u sekundu neku ložu na zemlji. A šta raditi ukoliko se ni jedan reper ne vidi ni u jednom trenutku?

Do ovog odgovora došli smo uz pomoć ljubaznih instruktora JAT-ove pilotske akademije u Vršcu.



Istorija navigacione opreme

Prvi navigacioni uređaj ADF (*Automatic Direction Finder*) koji se može nazvati i "radio kompasom" napravio je veliki pomak napred u kvalitetu aero-navigacije. Razlika između ovog uređaja i standardnog magnetnog kompasa je u tome što njegova kazaljka pokazuje u pravcu radio-predajnika na koji je podešen ADF prijemnik. Izvor radio-signalna za ADF mogu biti profesionalni radio-farovi (VDB - *Non Directional Beacon*) ili bilo koja druga radio-stanica čija je lokacija tačno poznata pilotu, a nalazi se u opsegu 200 do 1750 kHz. Nije bio redak slučaj da su piloti leteli ka Beogradu svoj ADF podešavali na frekvenciju Radio Beograda ili Studija B. Problem sa ADF-om, koji je definitivno revolucionarni pronalazak, javlja se pri jakim električnim pražnjenjima (munjama) pri kojima dolazi do greške u kursu koji kazaljka pokazuje, a takođe je poznat i "obalski efekat" pri dolazu sa mora na obalu kada greška može biti i do čitavih 30 stepeni. Bez obzira ne ke ne mare, ADF je i da-

nas jedan od osnovnih navigacionih instrumenata u avionima.

Nekoliko godina posle puštanja radio-kompasa u općaj pojavio se novi, još revolucionarniji instrument - VOR (*VHF Omnidirectional Range*). Predost ovog instrumenta nad ADF-om je u tome što visokofrekventno područje (108-118 MHz) obezbeđuje "imunitet" na vremenske nepogode, a preciznost pokazivanja instrumenta je izuzetno velika. Predajnik na zemlji emituje dva radio-signalna koji se međusobno fazno razlikuju, a ta fazna razlika je tačno određena za svaki stepen kruga u odnosu na pravac sever-jug. I pokazuje pilotu na kom radijaju se tačno nalazi. Pomeranjem kompasne ručke VOR-a pomoću dugmeta OBS (*Omnibearing Selector*) pilot saznanje svoj tačni radijal, tj. kurs u kome treba da leti da bi stigao do VOR-a.

Pojavom ADF-a i kasnije VOR-a stvorili su se svi uslovi za pojavu novog načina putovanja kroz vazduh - takozvanog kontrolisanog instrumentalnog ili IFR (*Instrument Flight Rules*) letenja. Zbog toga može noćno nebo je sada is-

to tako ispunjeno avionima kao i dnevno, uslovi loše vidljivosti više nisu prepreka za avione i, uopšteno govoreći, bezbednost putnika u vazdušnom saobraćaju podigla se na zavidan nivo.

Ceo skraćeni uvod u osnovne navigacione uređaje aviona bio je neophodan kako bi se shvatila problematika u kojoj su danas kompjuterski sistemi za navigaciju našli veoma široku upotrebu. Generalno posmatrano, u današnjim letelicama postoji veliki broj računarskih sistema, ali mi ćemo se danas pozabaviti sa četiri tipa uređaja koje smo mogli videti u JAT-ovoj floti: ER navigacija, inercijalna navigacija, satelitska navigacija i Omega navigacija.

ER-NAV navigacioni sistem

ER-NAV navigacioni sistem, koji je prvi kompjuterski navigacioni uređaj, omogućuje pilotu izuzetno skraćivanje rute. O čemu se zapravo radi?

Uprkosćeno govoreći, ukoliko pilot treba da leti do tačke A do tačke B, a VOR predajnik se nalazi u tački C, pilot bez ikakvih teškoća leti na ovaj radij. Međutim ukoliko je potrebno leteti između dve tačke koje nisu određene VOR predajnikom, ER-NAV stupa na scenu. U kompjuter se ukucaju parametri nekog obližnjeg VOR-a, udaljenost željene tačke od VOR-a, i radijal na kojem se ta tačka nalazi, nakon čega računar kreira imaginarni, takozvani *Fantom VOR*. Na osnovu Fanzom VOR-a pilot bez ikakvih problema leti na toj destinaciji.

Ovaj sistem je ugrađen u avion *Cessna 410* koji se koristi za obuku pilota u JAT-ovoj pilotskoj akademiji, a nešto savremenija varijanta ugrađena je i u *Piper 31* koji je osnovni avion JAT-ove tadb avijacije i koji omogućuje najkomformnije

stizanje putnika do svih destinacija u Evropi

Omega navigacioni sistem

Omega navigacija spada u vrstu radio-navigacije. Na Zemljinoj površini postoji izvestan broj predajnika čiji radio-talasi „prekurvaju“ celu površinu naše planete. Poseban kompjuterski prijemnik u avionu obrađuje podatke koje dobija putem radio-talasa i na osnovu njih proračunava tačnu poziciju letelice, na osnovu čega je moguće dobiti i svih ostalih podataka vezanih za kurs kojim se treba kretati da bi se stiglo do željene destinacije.

Ovim sistemom opremljen je ATR 72, koji spada u klasu najsavremenijih aviona JAT-ove flote po zastupljenosti kompjuterske opreme u kokpitu, o čemu će biti više reči u nekom od sledećih brojeva.

Satelitski navigacioni sistem

Satelitska navigacija dobila je na izuzetnom značenju kada se pojavila potreba za otvaranjem izvesnih avio-puteva na mestima na kojima nije bilo moguće postaviti zemaljske repne uređaje, a takvih avio-ruta ima prilično u Africi. Sistem je baziran na 24 satelita

Ti sistemi su veoma pouzdani, međutim, problemi mogu nastati ukoliko se dogodi neke havarija na njima. Sistem inercione navigacije nije zavisitan od bilo kakvih repnih uređaja. Reč je o izuzetno složenom žiroskopskom sistemu koji je povezan sa moćnim računarnom kome se daju podaci o geografskoj širini i dužini tačke iz koje se poleće i tačke u koju se doleće. Na osnovu njih kompjuter daje podatke pilotu u kom kursu treba da leti. Radi što bolje preciznosti, inercioni sistem se obično sastoji od tri identična podsistema čije rezultate centralni računar upoređuje i konačno daje finalni kurs po kome se rukovodi pilot. O preciznosti ovog sistema govori i činjenica da nakon letanja koje traje šest ili sedam sati, greška koja se javlja ne prelazi jedan metar.

Ovim sistemom opremljen je JAT-ov DC-10 i Boeing 737, koji osim navigacionih sistema poseduje i kompjuter koji organizuje let i koji koristi Informacije od navigacionih uređaja. Računar tako dobijene podatke povezuje sa karakteristikama aviona i kontrolise sisteme u njemu. Reč je Flight Management Systemu o čemu ćemo takode pisati narednom prilikom.

Opšte je poznato da je avionski saobraćaj na prvom mestu top liste



koji šalju informacije avionskom računaru o položaju u odnosu na svaki od njih na osnovu kojih kompjuter proračunava tačnu poziciju letelice u prostoru. Za ovaj proračun potrebno je koristiti podatke dobijene sa tri satelita. Ukoliko se koriste podaci dobijeni sa četiri satelita, moguće je izračunati i tačnu visinu letelice.

Inercioni navigacioni sistem

Sistemi za navigaciju koje smo do sada pominjali podrazumevali su postojanje repnih uređaja na zemlji (radio farovi i sl.) ili navigacionih satelita u orbiti oko Zemlje.

najbezbednijih prevoznih sredstava. Jedan od bitnih elemenata sigurnosti letenja sigurno je i činjenica da u svakom trenutku pilot mora znati tačnu poziciju svog aviona, iako je i bez postojanja kompjutera u kokpitu lokacija uvek bila poznata, sigurno je da je ubacivanjem ovih sprava na to mesto još više povećana bezbednost vazduhoplovstva. Ako se ima u vidu da pojedini tipovi aviona imaju sve nabrojane sisteme, jasno je zbog čega je vazdušni saobraćaj na laskavom prvom mestu po pitanju sigurnosti.

Tekst i fotografije
Reija JOVIĆ

PRESTANITE DA KUPUJETE KOMPJUTERE

JEDNOM STE PLATILI PUNU CENU I
ZAŠTO BISTE TO RADILI PONOVO!

VASEM KOMPJUTERU JE POTREBAN



JEDAN ORIGINALNI UP[®] grade SADRŽI:

- ✓ Zamenu postojećih (zastarelih) delova novim
- ✓ Besplatan Backup sadržaja diskova
- ✓ Besplatna optimizacija računara:
 - hardverska
 - na nivou BIOS-a
 - softverska (akceleratorska)

što pojačava performanse do 60%

- ✓ Besplatna ugradnja hardvera
- ✓ Besplatna kozmetika hardvera
- ✓ Garancija na ugradjene delove 1 god.
- ✓ Obezbeđen servis 10 god.
- ✓ Servis za firmu 24 h dnevno

**Green
technologies**

Paunova 67 Bgd tel: 011 66 85 86

Kompjuterizovana genetika

**Efikasna upotreba računara na primeru
Instituta za molekularnu genetiku
i genetičko inženjerstvo u Beogradu**

Nedavno je autor ovog teksta imao priliku da radi u laboratoriji za genetiku Centra za molekularnu biologiju pri Univerzitetu Illinois u Čikagu. Ono što je tako moglo da se vidi (široka upotreba laboratorijskih kompjutera u različite svrhe, visok stepen automatizacije...), podstaklo nas je da proverimo kako stvari stoje u Beogradu.

Posetili smo renomirani Institut za molekularnu genetiku i genetičko inženjerstvo (IMGGI) i razgovarali sa dr. **Miroslavom Konstantinovićem**, „svom eminencijom“ ovog instituta po pitanju kompjutera, koji je Internet-surfertima sigurno poznatiji kao glavni i odgovorni urednik „Radio Mileve“ (bilten za naše ljude u Inostranstvu) koju možete „slušati na frekvenciji“ <http://www.yurope.com/news/mileve>. Rezultate razgovora imate priliku da pročitate u nastavku teksta.

Šta je IMGGI

Ako biste upitali običnog prolaznika koja ustanova se nalazi u ulici Vojvode Stepe 283, većina

bi (bar oni koji su gledali film „Mi nismo anđeli“) navela frižersku školu. Međutim, široj javnosti nije znano da se u istoj zgradi nalazi poznati Institut za molekularnu genetiku i genetičko inženjerstvo, deo svetske mreže *ICGEB (International Centre for Genetic Engineering and Biotechnology)* sa sedištem u Trstu.

Genetika je biološka disciplina u kojoj se poslednjih decenija najviše napreduje, kako u naučnom, tako i u tehničko-tehnološkom pogledu. Zbog gotovo svakodnevnih promena neophodno je da se stalno bude u toku i održava korak sa svetom. Tokom prethodnih godina pod sankcijama, samo zahvaljujući upornosti i devijaciji zaposlenih u Institutu, ova ustanova je zadržala stari rejting, pa danas i dalje predstavlja stožer molekularno-bioloških istraživanja u našoj zemlji.

Kompjuterska podrška

Svaka laboratorija na Institutu ima barem jedan kompjuter, kao i nekoliko zajedničkih u biblioteci. Odnedavno su svi povezani u mrežu, a obezbe-

đen je i pristup Internetu. Sem za pisanje radova, E-maila, korišćenje CD udžbenika i priručnika, kao i drugih uobičajenih stvari (igranja nema - direktorka strogo zabranila!), računari se koriste i u neke svrhe koje običnom smrtnom kortsniku ni ne padaju na pamet, a u genetici se sreću svakodnevno.

Usluge kompjutera najčešće se koriste za pretraživanje baza podataka sekvenci (poretku osnovnih jedinica polimera) DNK, RNK i proteina i njihovog međusobnog poređenja (tzv. „poravnavanje“ sekvenci - *alignment*). Nekada na kompaktnim diskovima, danas se podaci o sekvencama nalaze dostupni na mreži (*GenBank - Los Alamos, EMBL - Heidelberg...*). Kakva je praktična



korist od ovoga? Naime, nekada su se sekvence (dužine i do nekoliko hiljada nukleotida ili amino-kiselina) potavnavale ručno što je odnosilo dane, a poređenje dobijenih sekvenci sa drugim laboratorijama u svetu spadalo je u domen ličnih kontakata i sreće. Sada je proces neverovatno ubrzan, a možete odmah saznati da li se još neko na planeti (npr. u Zimbabveu) bavi sličnom problematikom i stupiti sa kolegama u kontakt.

Geni na ekranu

Na području genetike i srodnih oblasti postoji obilje korisnog i zanimljivih softvera. Kada se tome doda i ono što postoji na Internetu...

Još u paleolitu informatičke ere (daleke pre petnaestak godina) računari su počeli da se upotrebljavaju i u okviru fundamentalnih nauka. Na udaru kompjuterizacije prvi su se, logično, našli fizika i matematika, ali se tom trendu ipak pridružila i genetika.

Danas se aplikacije iz ove oblasti mogu grubo svrstati u četiri kategorije.

1. Programi za kontrolu automatizovanih procesa (od sekvenciranja i sinteze makromolekula, pa sve do reguliranja

uslova života eksperimentalnih životinja u uzgajalištima). Ovakav aspekt primene računara je visoko specifičan i zavisi od konkretnih zahteva istraživanja, tako da neće biti detaljnije opisan (oblasti što bi bio izuzetno dosadno).

2. Azade neophodne za obradu i sređivanje eksperimentalnih rezultata.

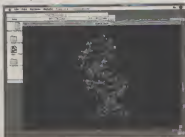
3. Baze podataka

4. Multimedijalni udžbenici, priručnici i druga literatura direktno vezana za genetiku i srodne oblasti.

Prva primena računara u genetici bila je u oblasti obrabe podataka dobijenih u različitim laboratorijskim istraživanjima. To nije nipošto čudno, ukoliko se uzme u obzir da se po pravilu radi sa makromolekulima (DNK, RNK, proteini) koji se sastoje od više stotina, pa sve do nekoliko milijardi osnovnih jedinica grude (nukleotidi, amino-kiseline). Čak je i samo ispisivanje nedostada ovih gradivnih elemenata problem, upoređivanje više makromolekulskih lanaca već predstavlja mučenje, a eventualno predviđanje 2D i 3D strukture molekula spada u domen naučne fantastike.

Naravno, sve je bilo prepunjeno ličnom entuzijazmom samih istraživača ili njihovih prijatelja koji su se razumeli u programiranje. Iz tog doba (sredine osamdesetih) počle i gomile malih programa koji su rešavali poneki od problema molekularne genetike, u zavisnosti od potrebe i afiniteta laboratorije za koju su pravljeni. Iz mnoštva se posebno izdvajaju „MUFOLD“ i njegovi „bizanci“ „PCFOLD“ i „RNIFOLD“ (izazli iz programerske radionice čuvene „Cold Spring Harbor“ laboratorije čiji je šef nobelovac James D. Watson, zaslužan za otkriće 3D strukture DNK) koji predviđaju sekundarnu strukturu makromolekula u zavisnosti od njihovog sekvence. Treba spomenuti i „SDSE“ (Simulation of DNA Sequence Evolution) i „Reserzym“ (program za pronalazjenje mesta sečenja restrikcijskih enzima u datoj nukleotidnoj sekvenci).

Iako korisni, mali programi su predstavljali samo periferično rešenje (na primer, šta ako istraživač hoće istovremeno da upoređuje sve nivoe strukture makromolekula i još priđe gleda stepen evolutive sličnosti između njih?), a zbog korišćenja ra-



Macromolecule

Pentium Multimedia Notebook

11,3" SVGA TFT, aktivni kolor
11,3" SVGA Dual Scan
Rezolucija 800 X 600
2 Mb Video memorije

ZVUČNA KARTICA, 16 bit
zvučnici, pojačalo, mikrofon
i audio izlaz za zvučnike

Portovi:
RS-232, 16550
PS/2 mouse port
VGA port
EPP/ECP printer port

Osnovna ploča
sa 256 Burst Cache

PCMCIA:
- dva slota Tip II
- jedan slot Tip III

FDD 1.44
Ni-MH baterija izmenljiva
sa FDD i/ili CD-ROM-om

CD ROM 4X

HDD 810 MB

D&K studio

Pentium 133/DS

LCD	11,3" Dual Scan Color
VGA	2 MB
RAM	16 MB
HDD	810 MB
FDD	1,44
CD-ROM	4X
Baterija	Ni-MH

Pentium 133/TFT

LCD	11,3" Activ Matrix Color
VGA	2 MB
RAM	16 MB
HDD	810 MB
FDD	1,44
CD-ROM	4X
Baterija	Ni-MH

Isporučka odmah!

15.900 Din.

18.500 Din.

Opcije • PCMCIA Fax Modem 14400 • HDD 1,1 GB • RAM 32 MB

ŠUTLIĆ Bul. Revolucije 259 Tel. 419-277

Pored „ženjenja“ sekvenci, preko mreže se mogu dobiti i svi naučni radovi iz oblasti koja interesuje istraživača (najpoznatija firma za ove usluge „Entrez“ je nedavno zbog velikog broja podataka odustala od izdavanja updateovanih CD-a i svojim mušterijama omogućila da preko interneta obavljaju posao).

Automatizacija

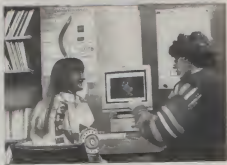
Vrhunski domet računari ipak dostižu kada je u pitanju automatska kontrola nekih laboratorijskih procesa koji inače bespotrebno oduzimaju puno vremena i živaca. Zbog nešto smanjenih mogućnosti da se za vreme sankcija „prošvercuje“ potrebna oprema, u IMGGI se na ovom planu ostalo na predratnom nivou. Naime, pre 6-9 godina nabavljen je DNA Synthesizer (model 381 A) - sa potpunom softverskom podrškom koja se instalira na PC, mada se komande mogu izdavati i direktno sa komandnog panela. Ova aparatura rešava ogromne tehničke probleme vezane za sintezu DNK. Naime, ogromna aparatura, veličine trosobnog stana, zamenjena je mašinom koja bi neupućeni posmatrač lako zamenu za mikro-

talasnu pećnicu. Dužina veštačkog lanca koji se može dobiti višestruko je povećana, mogućnost greške je smanjena, kao i vreme potrebno za obo proces.

Posebno interesantno je da se u okviru programa za kontrolu sinteze nalazi i opcija za generisu tonova u zavisnosti od toga koji se nukleotid (osnovna jedinica građe DNK) upravo ugrađuje u sintetski lanac. S obzirom da su mogućnosti sinteze ograničene samo maštom eksperimentatora, može se slobodno reći da četiri tona (upravo je toliko nukleotida) određuju sudbinu sveta.

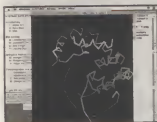
Epilog

Posle svega viđenog, možemo samo da odamno priznaje Institutu na napora da se ostane u glavnim svetskim tokovima, što su, bar na

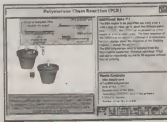


primeru primene komputera, uinogome uspehi. Naravno, treba im poželeti da nastave tako, u šta ne treba sumnjati jer konkretni planovi već postoje, ali prevazišale ambicije ovog teksta

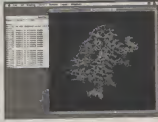
Viktor TODOROVIC



Kinemage



Hyper Cell 96



Rasmoi

zličih formata zapise podataka prelio je da nestane pravi haos zbog nekompatibilnosti - desilo bi se da se rezultati iz jedne laboratorije ne mogu pročitati u drugoj i, onda se krajem osamdesetih pojavilo rešenje u vidu programa „PC Gene“ (i „Gene Works“, njegovog sarenjeg dvojnika za Macintosh) koji je predstavljao kompilaciju preko osamdeset odabranih malih programa iz svih oblasti od interesa za eksperimentera. I dan danas većina laboratorija ima ovaj program, iako je svojevremeno bio izuzetno skup (između 5 i 6 hiljada dolara), a danas je prevaziđen uvođenjem internet servera koji obavljaju isti posao mnogo brže i za mnogo manje novca. Ipak, ovaj program je predstavljao preletnicu, jer je u sebi objedinio sve standarde zapisa informacije o makromolekulima (čak je uvedeno da se redosledno sledjedinica mogu unositi iz običnih DOS editora, što je ubrzavalo posao), omogućavao je pretraživanje baza podataka (osnov daljnje mreže), podržavao je i najegzotičnije zahtevе korisnika po pitanju uslova koje su se tražile od njega (već spomenuto softversko kontroliranje procesa u istraživačkim ustanovama), sve u svemu predstavljao je pravo blago u vreme kada je stvoren.

Danas, pored obuke mladog kadra, „PC Gene“ ima samo arheološku vrednost - njegovu ulogu su preuzeli već pomenuti serveri koji međusobno stalno razmenjuju podatke, tako da je svedeno kome ćete pristupiti!

U prethodnom tekstu pomenuli smo značaj raznorodnih baza podataka za istraživanje u oblasti biologije makromolekula. To je bilo jasno i mnogo ranije, ali nije postojao način da se u ogromne količine podataka smeste na ograničene prostore HDD i FDD-ova. Tek sa razvojem CD tehnologije nastaje prava revolucija, hiljade svetske ispunjene svapornim podacima, po kojima je bilo potrebno riti salima da bi se iskopala neka značajna stranica, zamenjena su elegantnim laserskim diskovima. Mnoge kompanije koje su imale osećanje za bitni zgmulac u silne prae prodaju podatke na novom digitalnom medijumu (poput „SwisProt“, „Medline“) - ipak, danas se odustalo i od CD-a (poslednje izdanje „Entrez“ zaprema čak njih šest, a prvo je pre samo nekoliko godina izšlo na svega dva), jer je i na ovom planu mreža preuzela primat. U potpunom „user-friendly“ maniru možete tražiti sekvencu koja vas interesuje, ili pomoću ključnih reči (key words) pretraživati biblioteku naučnih radova koji vas zanimaju. Mogućnosti su ogromne, treba samo seći za računar i Nobelova nagrada dolazi sama od sebe.

Većina ljudi koji se bave naukom obično počinju kao studenti koji provode vreme bujajući iz udžbenika, zatim nastavljaju kao istraživači doista preživljajući te-

hničke priručnike i časopise sa najnovijim radovima, da bi naposljetku završili kao utvrdjeni profesori od kojih se očekuje da piju nove udžbenike, priručnike, i sve drugo potrebno za dolazeću generaciju istraživača. Nije stoga iznenađujuće što se najbrižnije i najprimarnija multimedijalna izdanja iz oblasti genetike upravo odnose na pomoćnu literaturu koja treba da namami naučnike i zaradi ih virusom bavljanja naukom (teška, nezdrživa bolest, sa nezavisnim ishodom).

Iz mnoštva ostvarenja izdvojili smo dva koja, svako na svoj način, odskaku od proseka. Prvo dolazi pod misterioznim imenom „Kinemage“, a predstavlja dodatak „Bibliji molekularne biologije“, knjizi Brusa Alberta (Bruce Alberts) i saradnika „Molecular biology of the cell“ (ko god se izdaje za genetičara, a nije čuo za ovaj knjigu, ne venjte mu!) Iteč je u obliku ilustracija iz same knjige, ali u 3D formi, sa mogućnošću rotiranja, uvećavanja, izdvajanja pojedinih delova molekula u odnosu na druge i svih ostalih igarja koje želite na trpi. Ovaj program čini knjigu (inače veoma teško čuo na preko hiljadu stranica) mnogo prijatnijom za čitanje.

Drugi program imenom podseća na netu od „Microsoftovih“ enciklopedija, ali sva sreća te samo podseća. Naime, radi se o programu za PC i Macintosh „Hyper Cell 96“, možda ne najkompletnijem, ali svakako najlepšem vodiču u svet ćelije i molekularne biologije (kao i proučenihih eksperimenternih tehnika) za studente i postdiplomce. Na jednostavnom i svakome razumljivom jeziku (naravno, uoliko engleski svrstavate pod razumljive jezike), uz mnoštvo na momente veoma duhovitih animacija i slika, program polagano obučava budućeg istraživača za praktičan rad, ali i teoretska razmatranja problema. Program zaista predstavlja izlika, kako za teška, tako i za „ozbiljnija“ naučnika, i može se smatrati putokazom za delo osamostaljenog nastave na fakultetima najnovijim tehničkim dostignućima.

Teško je reći kako će se svi stari na polju povezivanja kompjutera i genetike odvijati u narednih nekoliko godina, jer bi netko novo naučnik (npr. uspešno ispaenje žigov i mežnog) i keiranje „veštacke“ inteligencije) ili tehnička (uvodenje optičke tehnologije u široku upotrebu) revolucija sigurno dovoda do lasurnih promena u odnosu ovih nazgled udeljenih svetova neorganske i organske materije. Ipak, možda nekakav znak (ponud potak) predstavlja i sve veće uloge kompjuterske mreže u genetičkim istraživanjima. Poredenje sa nervnom mrežom se samo nameće, a još kada se zna da se cela slobna računavanja i genetike vti oko iste stvari - informacije, onda spogu ove dve oblasti izgleda potpuno normalan, a rezultati njihovog usreća od izuzetne važnosti za Čovečanstvo.

V. T.



Nova serija štampača HP DeskJet 690 sa PhotoRet tehnologijom.
To će biti pravi doživljaj za čitavu porodicu.



Postoji mit o tome da se štampačem ne može dobiti potpuno verna slika. Zahvaljujući spoju novih tehnologija, HP DeskJet 690 zauvek ruši taj mit. HP PhotoRet - Photo Resolution Enhancement Technology, omogućava štampu na nivou fotografije. RealLife Imaging System obezbeđuje najživlje boje i najoštrije crne otiske u svetu inkjet štampača. ColorSmart tehnika automatski podešava odnose boja. Najvernije boje dobijate jednostavno ubacivanjem našeg foto-kertridža sa tri komore. Foto-kertridž, koji radi u sprezi sa standardnim kolor kertridžom, sadrži crno

mastilo na bazi boje, svetlu nijansu magenta i cijan mastila. Rezultat su štampane slike sjajnih preliva, na nivou

fotografije. Ali to nije sve!

Serija HP DeskJet 690 može se pohvaliti listom dodatnih pogodnosti dužom od *brontocfalohtiosaurusa* od glave do

pete. Možete štampati na različitim materijalima, od običnog i recikliranog papira do razglednica i koverata, a mogućnost štampanja banera je jedinstvena u ovoj klasi. Sa 5 crno-belih i 2 kolor strane u minutu, brzi je od udarca zmajevog repa. Da bi slike bile oštrije od zmajevih zuba, najbolje je koristiti HP potrošni materijal: papir, foto-papir, folije i mastila.

Zato, zaboravimo mitove. HP DeskJet 690 će zaista papiru udahnuti nov život.

Za detaljnija obaveštenja pozovite autorizovane distributere HP:

CHS,

Vladimira Popovića 6,
Genex Apartmani,
Novi Beograd,
tel/fax 2222 060.

OnLine Computers,

Bulevar Nikole Tesle 42a,

Novi Beograd, tel/fax: 692 493, 694 498,
696 417.



HP ŠTAMPAČI. DA PAPIR RADI ZA VAS.

DTK-Pentium Pro 200 MHz

Proizvod sa potpisom poznatog dalekoistočnog proizvođača

Uredakcijski smo ovog meseca imali mašinu čije nominalne karakteristike zaslužuju pun respekt - kompjuter u koji su ugrađene komponente koje danas predstavljaju poslednju reč PC tehnologije (barem većina njih) - naš prvi Pentium Pro 200 MHz. Reč je o proizvodu sa potpisom poznatog dalekoistočnog proizvođača DTK.

U elegantnom big tower kućištu stigla je mašina opremljena sa dva Seagate hard diska od po 2 GB, od kojih je jedan prenosivi (u fioči), 64 MB memorije, 8-brzinski CD ROM-om Sony CDU 311, grafičkom kartom nepoznatog porekla baziranom na danas najpopularnijem čipu S3 Trio 64 V+, mrežnom kartom, zvučnom kartom OPTI 16, i unutarnjim UPS uređajem. Ova konfiguracija opremljena je 15-inčnim DTK monitorom, tastaturom sa ključem i lepo oblikovanim mišem. Na prvi pogled, impresivna celina, koja nudi ogromne mogućnosti u praktično svakoj oblasti primene. Ali, da vidimo šta je zaista unutra, i kako to radi.

Uključivanje kompjutera je rutinska operacija - treba samo pritisnuti jedno dugme. Ali, izgleda da se DTK pentium pro ne slaže s nama. U više navrata je zahtevao da se nakon uključivanja pritisne i reset da bi se normalno podigao sistem. Pogledali smo u blos i nismo mogli pronaći uzrok ovoj misterioznoj pojavi. Doduše, ovo je deja vu iz dana kada su obični Pentiumi bili poslednji krik tehnike i kada su bili egzotični putevi ukupanja hardvera da bi se postiglo da to „čudo“ radi kao švajcarski sat. Danas su obični Pentiumi preboleli sve dečije bolesti i jednako besprekorno kao i kvalitetne 486-ice.

Distributer nam je dao punu slobodu da ovaj Pentium pro softverski iskonfiguriramo po svom nahođenju, tako da smo na njega instalirali najspitaniju verziju Windowsa 95 koju imamo i nešto pravećeg softvera, na čelu sa Adobe Photoshop-om 3.0.5, za koji smo zaključili da bi bio glavni praktični test jedne ovako moćne konfiguracije. Međutim, već pri instalaciji Windowsa, DTK mašina je počela da zbujaše Plug &

Play interfejs sistema, tako da se prvi krug instalacije završilo sa „viškom“ IDE kontrolera koji su se međusobno sukobljavali, kao i bez detekтовane zvučne kartice koja je sigurno bila fizički prisutna. Upotrebili smo svoje iskustvo (i priložene diskete sa drajvetima) i doveli IDE kontrolere u red. Moram priznati da nismo očekivali ovoliko nesnašljive Windowsa u standardnom postupku instalacije, s obzirom na činjenicu da ploča ne deluje nimalo egzotično: bazirana je na Intel FX 441 čipsetu, reviziji danas najrasprostranjenijeg čipseta na Pentium pro pločama, FX 440. Možda je indikativna činjenica da je na ploči AMIBios, koji se na pentium pločama pokazao skloniji problemima od AWARD-a, te se u novije vreme rede sreće. Bilo kako bilo, instalacija je ipak uspešno obavljena, i sistem se podigao.

W95), kao i brzinski zaostatak u testovima grafičkih operacija čak i u odnosu na Pentiume na 133 MHz koje smo nedavno imali.

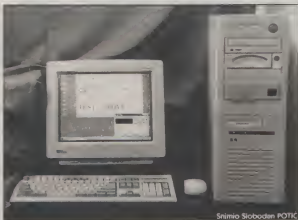
„Seagatovi“ diskovi od 2 GB pokazali su odlične performanse i predstavljaju jednu od jačih strana ove konfiguracije. Sa vrednošću od 1280 u diskmark 96 testu, pokazuju skoro duplo bolje rezultate od proseka na Pentium pločama, što su kasnije i potvrdili u praksi izuzetno efikasnim swapovanjem sadržaja koje je Photoshop pohranjivao na disk. Sony CDU 311 je CD ROM u koji se uvek možete pouzdati i predstavlja odličnu dopunu ovom dijetu.

Procesor je pokazao očekivanu brzinu u 32 bitnom modu, skoro dupli (541) u odnosu na Pentium na 133 MHz, ali u 16-bitnom modu vrednost od samo 358 što se moglo pretpostaviti s obzirom na činjenicu da Pentium Pro osivaje superiornost u odnosu na Pentium samo u 32-bitnim instrukcijama.

Ako pretpostavimo da će najzgodniji kupci za ovakav kompjuter biti ljudi koji se profesionalno bave pripremom za štampu ili grafičkim dizajnom, logično je da ovi uz njega očekuju izuzetno kvalitetnu tastaturu. Klik tastaturu koja je priložena sigurno je bitno iznad proseka koji se kod nas prodaje za nekoliko desetina maraka, mada smo videli i klik tastature sa mnogo ugodnijim i egzaktnijim hodom, a da nije reč o legendarnim IBM-ovim. No, bez obzira što klik na ovoj DTK tastaturi deluje malo veštački i kao da krije membranu, daleko je od tastature na kojoj je neugodno raditi - daćemo joj prelaznu ocenu. Što se miša tiče, njegov oblik jako prija i dobro leže u naci, kretanje mu je precizno, a tasteri deluju korektno. Koliko je trajan, pokazuje vreme.

I 15-inčni monitor zadovoljava najviše zahteve. Na dijagonalu ekrana nije nimalo zakrnutu, kako se često dešava na monitorima od „15-inča“, a slika je oštra, mirna, sa dobrom balansom boja (da smo imali neku grafičku karticu iz profesionalne klase, bila bi još bolja). Dobro podnosi sve uobičajene frekvencije osvežavanja ekrana, a geometrija slike se podešava digitalnim tasterima.

Kao što rekosmo, Photoshop je trebalo konačno da pokaže kako se ova mašina ponaša suočena sa vrhunskim profesionalnim zahtevima na polju obrade slika, hardverski najpametnijoj građi DTP-a. Radili smo u rezoluciji 1024x768 sa 16-bitnom paletom boja (65535). Ako zanemarimo nešto dubrta po ekranu koje nije bilo karakteristično za Photoshop, već za Windows uopšte, a verovatno je posledica nemogućnosti grafi-



Snimio Slobodan POTIĆ

S obzirom na pretpostavljenu namenu mašine, tip zvučne karte nije od većeg značaja, ali grafička karta svakako jeste. Čini nam se da je malo neprimereno da u ovako vrednoj konfiguraciji stoji jedna grafička karta koja, bez obzira na performanse čipa, spada u kategoriju najjeftinijih. Ako se već insistiralo na čipu Trio 64 V+, moglo se barem ići na neku kartu iz Diamond serije, koja bi garantovala da grafički adapter može da prati ostatak komponenti. Posledice ovakvog izbora su nedovoljna iskoristićenost kvaliteta sjajnog DTK monitora, pojavljivanje dubrta po ekranu u višim rezolucijama (korističen je standardan „Microsoftov“ drajver iz

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefonski: 011/289-0558, št: Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTUK GENIUS“ (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...)

Zahvaljujemo se firmi „ŠUTUK GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.



Nova serija HP profesionalnih štampača daje vašem poslovanju otmen izgled

 **HEWLETT
PACKARD**

Da ste lisac, prednjačili biste u biznisu, obdareni inteligencijom, hitrinom i stilom, kvalitetama koji privlače pažnju stručne javnosti. Upravo te kvalitete poseduje i nova HP serija profesionalnih štampača.

HP DeskJet 820Cxi i HP DeskJet 870Cxi raspolazu tehnologijom za dobijanje savršeno vernih slika i besprekorno jasnog teksta. Boje su sjajne i živopisne i podešavaju se automatski. Uz to, oba štampača su brža od lisca na usijanom limenom krovu.

HP DeskJet 820Cxi, prilagodan sistemu Windows 95, štampa 6,5 crno-belih ili 4 kolor strane u minuti.

HP DeskJet 870Cxi, namenijeo radu u mreži, štampa 8 crno-belih ili

4 strane u boji za jedan minut. Oba pružaju maksimum kada se koristi HP potrošni materijal: papir, folije i mastila.

Dakle, da bi vaše prezentacije, ponude i dokumenti izgledali inteligentno i sik, koristite ovu HP profesionalnu seriju štampača koji na papiru prave otisak koji ostavlja utisak.

Za detaljnija obaveštenja pozovite autorizovane distributere HP:

OnLine Computers,

Bulevar Nikole Tesle 42a, Novi Beograd,
tel/fax: 692 493, 694 498, 696 417.

CHS, Vladimira Popovića 6,

Geoex Apartmani,

Novi Beograd,

tel/fax: 2222 060.



HP ŠTAMPAČI. DA PAPIR RADI ZA VAS.

Čke kartice da prati performanse matične ploče, pozdravilo nas je jedno zaglavlivanje sistema (verovatno ne treba prebrzo „spartati“ kroz menije). Na sreću, u daljem radu nismo imali sličnih problema. Radili smo sa slikama formata A4 u izuzetno visokoj rezoluciji od 600 tačaka po inču, koje su malo preveliki zalogaj za bilo koji običan sistem, ali jedan Pentium Pro sa 64 MB memorije bi morao dobro da ih podnosi. Ove slike ne kompresivamo zauzimaju nekih 90 MB radne memorije, što znači da se čak ni na ovoj konfiguraciji ne mogu obrađivati bez privremenog odlaganja podataka na disk. Pokazalo se da za primenu većine efekata Pentium Pro troši duplo manje vremena od konfiguracije sa „Cyrixovim“ procesorom na 120 MHz (tip 150+) sa duplo ma-

nje memorije (32 MB). Imajući u vidu da pomenuta konfiguracija mora čitavih 85-90% slike privremeno da odlaze na disk (za razliku od ove sa 64 MB koji mora da barata sa samo 30% na hardu) i da su merjenja brzine hard diska na pomenutoj Cyrix konfiguraciji pokazala nekih 50% slabije rezultate, čini nam se da prednost koju je Pentium Pro pokazao nije dovoljna, pogotovo u svedu enormne razlike u investiciji koju predstavlja nabavka jedne ovako jake konfiguracije.

Sve što smo rekli ne dovodi u pitanje reputaciju jednog takvog istočnog giganta kakav je DTK. Nesumnjivo je da je ova konfiguracija brza, a ne može joj se osporiti ni kvalitet većine komponenti. Ali ono što čini jednu konfiguraciju kvalitetnom, a to je njihova međusobna uskla-

đenost. Izgleda da je slabija strana ove mašine. Kao što ne možete točak od „juga“ da montirate na „mercedes“ i očekivati normalnu vožnju, tako ne možete ni grafičku kartu od 70 maraka staviti u konfiguraciju koja vredi hiljade maraka. S druge strane, izgleda da smo još uvek u vremenu kada je potreban izuzetan oprez u izboru matične ploče na kojoj je baziran Pentium pro sistem, jer izrada još uvek nije dostigla onaj stepen rutiniranosti kao što je slučaj sa Pentium pločama. Možda su DTK inženjeri mogli načiniti i srećniji izbor? Ali jedino je sigurno - ovo je najbolji Pentium pro koji smo videli do sada. Šta to znači, zaključite sami.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „Birostroj“

Spacewalker FX i VX

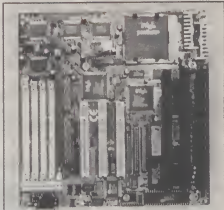
Svemirski šetači u srcu kompjutera

Shuttle 486 ploče bile su poznate po sjajnim performansama, uvek opremljene knjižicom sa atraktivnom naslovnom ilustracijom i gomilom nalepnica za kućište u stilu „Intel inside“, „Microsoft Windows“, kao i onih za obeležavanje portova na poleđini. Sada nam se po prvi put pružila prilika da se srememo sa Pentium pločama istog proizvođača, kojima je ovoga puta dato ime *Spacewalker*.

Radl se o dva modela, ova su bazirana na Intel Triton čipsetu, prva na FX, a druga na VX varijanti. Spakovane u veoma atraktivne kutije sa inteligentno rešenim preklapom koji odvaja ploču od kablova i još uvek sjajne knjižice prepune nalepnica, već na prvi pogled odaju utisak solidnosti. VX ploča u prvi mah zbuđuje - naviknuti na ogromne Pentium ploče, koje su do skoro zahtevale celu širinu kućišta, nikako nismo očekivali ploču veličine novijih 486, kvadratnog oblika. S druge strane, kada je

malo bolje zagledamo, svi elementi su sasvim komotno stali na nju, čak je predividen prostor (verovatno na nekoj reviziji) za drugo DIMM (memorijsko) ležište. Zaista je nejasno čemu ploče koje imaju čitave čokove neiskorišćene štampane mrežastim šarama.

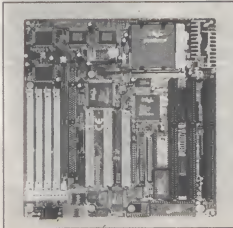
FX ploča evidentno spada u nešto stariju seriju od ovih koje dobijamo u poslednje vreme. Nema automatsku regulaciju voltaže, nema automatsko prepoznavanje tipa procesora, tj. drugačije se džampuje multiplikacija taktia magistrale u zavisnosti od toga da li je korišćen Intel, Cyrix ili AMD procesor, a i raspon osnovnih taktiova magistrale je pomalo egozičan - sem već duže vremena standardnih vrednosti od 50, 60 i 66 MHz ubačen je i originalan takt od 40 MHz (za Cyrix na 80 MHz, koji se više ne proizvodi), a nedostaje u današnje vreme neophodan takt od 55 MHz. To, međutim, ne mora ništa da vam znači, ukoliko niste nameravali da uzmete baš Cyrix na 110 MHz. BIOS je Award-ov, sa opcijama gotovo identičnim onima iz najnovije serije, ali mu nedostaje mogućnost prepoznavanja CD ROM-a iz BIOS-a, i buiovanja sistema sa istim. Doduse, trenutno ta opcija nema nikakvu primenu (još uvek nismo videli nijedan butabilan CD), ali u



perspektivi može postati korisna, pogotovo ako ZIP drajv, ili neki od konkurentskih uređaja počne da se proizvodi u internoj varijanti kao IDE uređaj, pa se to tehnološki tako reći da ga bios prepoznaje kao CD ROM. Onda biste, na primer, mogli da umesto pravljenja bu diskete, napravite bu ZIP disketu, na čijih stotinak MB može da stane kompletan backup operativnog sistema. Naravno, ovo je za sada sve u domenu pretpostavki, a vreme će ih potvrditi ili demantovati.

VX ploča zbog svojih kompaktnih dimenzija ima samo 3 PCI i 3 ISA slota i nema slot za proširenje keša (ima samo osnovnih 256 KB). Ovo ne mora biti hendikep, jer su zaista rekli korisnici kojima treba više od 6 slotova. Peđantna izrada primenjuje se po specijalnim džemperima sa proizvođačima koji su korišćeni na mestima gde bi klasični bili teško prisupaćni, kao i po unikatnim, specifičnim kablovima samo za Shuttle (tj. Spacewalker), koji imaju po jednu zatvorenu rupu, tako da ih je nemoguće naopako orijentisati. Za razliku od FX ploče, ova je evidentno novije konstrukcije, jer je umesto arhaičnog taktia magistrale od 40 MHz ubačen onaj od 55. Međutim, i ovdje ne postoji mogućnost CD ROM buta iz BIOS-a.

Kada je reč o performansama, ove dve ploče pokazuju veoma slične rezultate, tj. relativno



konzervativne, barem u brzinskom smislu. Ali, teško da bismo to mogli nazvati hendikepom, pošto je zaostatak u testovima brzine procesora u odnosu na najbrže ploče jedva nekih 2-3%, dok im po stabilnosti u radu nema ravnih. Razliku u brzini savršeno sigurno nećete ni primetiti, a prozorčić koji objavljuju da je program pakao, a sa njim otišao i višecasovni rad, svakako ćete uočiti. VX ploča ima i jedan značajan plus, a to je brzina transfera diska, koja je ne-

kih 5% bolja od prosečnih vrednosti na ostalim Triton pločama.

Krajnji utisak o ovim dvema pločama je verovatno i utisak o trenutnoj situaciji na beogradskom tržištu upotrebe: evidentno je da su trgovci naučili lekciju iz vremena kada se u trci za što nižom cenom svašta donosilo. Sada je sve više robe koja ima neko ime, a ono neminovno donosi i kvalitet. Shvatite je ime koje spada u višu srednju klasu, a ove dve ploče ga

niti nisu degradirale. Naravno, postoje bolje ploče, ali postoje i one mnogo zvučnijih imena koje po performansama zaostaju za ovima. Ne verujemo da će bilo ko čija je konfiguracija bazirana na SpaceWalker ploči biti nezadovoljan.

Aleksandar VELIKOVIĆ

SpaceWalker FX ustupio „Reveto Co.“
SpaceWalker VX ustupio „Computer Dream“

GA-586 ATV

Jeftina GA ploča, ništa lošija od ostalih

U prošlom broju smo opisali dve GA ploče iz nove serije, koje su se pokazale dostojne reputacije firme „Gigabyte“ iz najboljih dana. Ostao je još jedan model iz iste generacije - GA 586 ATV. Namera tvorca ove ploče je jasna - pojednostaviti konstrukciju, izbaciti sve nepotrebne elemente, kako bi cena krajnjeg proizvođača bila što povoljnija. Realizacija ove ideje je za čistu desetku.

Ovu ploču je najpremierne porediti sa GA 586 VX, pošto je takođe bazirana na Intel Triton VX čipsetu. Postoji jedan suštinski konstrukcijski element razlike i jedan kozmetički. Prvi je nedostatak podnožja za 64-bitnu DIMM memoriju (posедуje samo 4 podnožja za SIMM-ove), a drugi što su umesto novouvedenih prekidača za podešavanje taktika procesora zadržani džamperi. Međutim, po logici hardverskog i softverskog podešavanja, ove dve ploče se ne razlikuju. ATV ploča ima uobičajenih 256 kb osnovnog pipeline keša, dok se u predviđeni slot može dodati još 256, što čini 512. U tradicionalno opširno GA knjižici navode se rezultati koje je proizvođač dobio testirajući ploču sa 256 i 512 KB keša, iz čega proizilaze da razlika u performansama nije nimalo zanimarljiva - oko 7%. Mi, nažalost, nismo dobili dodatni keš modul, pa nismo mogli da proverimo ove navode.

U nesumnjivo pedantnoj izradi GA ploča odvek nam se dopadao jedan detalj, a on je i ovde

prisutan. Naime, većina proizvođača memorijska podnožja orijentise tako da se moduli umcu sa gornje strane (u slučaju vertikalnog položaja ploče). Većina mini tower kućišta je tako projektovana da ploča gornjim krajem gotovo naleže na ispravljač, u kom slučaju je umetanje memorijskih modula u najviši slot skoro nemoguće. Međutim, sa GA pločama, uključujući i ATV, taj problem nemate jer se memorije umcu s donje strane ležišta. Ali postoji i jedan detalj koji nam je uvek smetao, a vezan je za nedostatak plasućnih ležišta za HD i FDD konektore. To nije veliki trošak, a drastično olakšava nabavljene kablova i eliminiše mogućnost da se promaši jedan red, što je posebna pogodnost kada vam je kućište tesno, pa i ruka jedva prođe do konektora, a kamoli pogled pored nje. Čudi nas kako GA projektanti u sveopštoj pedanteriji uporno prevlađuju ovaj detalj.

Podešavanje BIOS-a izuzetno je jednostavno - *Chipset setup* sa samo 4 stavke (!) je nešto što nije viđeno još iz vremena 386-ica. „Navršavanje“ setupa, tj. minimiziranje svih stanja čekanja i odabir najkraćih memorijskih ciklusa, čak i na tradicionalno osjetljivom procesoru na 133 MHz nije izazvalo nikakvu nestabilnost u radu, tako da slobodno možemo reći da se i ova pridružuje kaupu visoko pouzdanih ploča. U radu se pokazala odličnom, kako u DOS-u, tako i u Windowsu, a rezultati brzinskih testova pokazuju da nimalo ne zaostaje za VX pločom iz prošlog broja.

Izvanredan odnos cena - kvalitet - performanse, čini ovu ploču jednom od najpoželjnijih izbora ukoliko za malo novca želite da dobijete što više od jedne Pentium ploče. Praktično, za FX cenu dobijate VX

mogućnosti, doduše, bez opcije širenja DIMM memorijskim modulima. Ali s obzirom da ih još nismo videli na našem tržištu, možda i ova generacija ploča bude zastarela pre nego što DIM-ovi postanu standard.

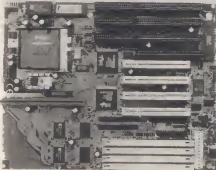
A. VELIKOVIĆ

Proizvod ustupio „Tera-com“

FX, HX ili VX?

Nakon intenzivnog testiranja Pentium ploče sa Intel Triton čipsetom u poslednje vreme, verovatno je mnogim čitaocima nejasno kakve je suštinske razlike između tri vrste ovog čipseta koji su u opticaju. Ako gledamo samo performanse na testovima, dobro projektovane ploče sa bilo kojim, pa i najslabijim FX čipsetom, može biti brže, bolje i pouzdanije od loše projektovane ploče sa „gipocipsetom“ HX setom. To dokazuje i primer autora ovog teksta koji je nedavno birajući ploču za svoj kućni kompjuter u oltrog konkurenciji izabrao jednu odličnu FX ploču. Dakle, ako se radiše u brzini samih čipsetova (nezavisno od konkretnih ploča) misle čitaoci ovog teksta, koje su to karakteristike po kojima možete proceniti da li je za vas pravi izbor FX, HX ili VX?

FX je najstariji član ove porodice, koji je na tržištu već par godina. Njegova pojava donela je podršku za EDO RAM, kao i za pipeline (pajplajn) i bitovni keš, bez kojih se danas ne može zamisliti nijedna moderna Pentium ploča. Uz omogućavanje veće brzine komunikacije sa memorijom i kešom, FX čipset je doveo i brzine PC registre preko 100 MB u sekundi. Sve što ovde dovode su do podizanja performansi u odnosu na ranije pentium ploče za više od 30%.



Vuego 8X (Acer)

Malezijski davio



Paraleno sa uređajima opštepoznatih proizvođača („Sony“, „Sanyo“, „Matsushita“ ili „Panasonic“, „Gold Star“) dolazimo u kontakt sa mnogobrojnim berzimenim proizvođačima, koji dođu i prođu. Među njima se nađu i proizvođači koji ostave dublji trag, navedu nas da zapamtimo ime njihovog proizvođača, kako je to bio slučaj sa proizvođačima firmi „SIS“, „ALI“ i „UMC“.

CD izvesne firme „Vuego“, koji se u Malezijski proizvođači po naruđbini daleko poznatijeg „Acer

Peripherals Inc.“ imali smo priliku da isprobamo. Reč je o osmo-
bezinskom modelu (sa transferom
ređa veličine 1200 KB/s). Prijame
je spoljašnjosti, sa rupicama za
hlađenje koje prvi put srećemo
kod CD-ROM drajvova. Dolazi u
glomaznoj kućici, potrebnom
pozamanterijom (kabl, zavrtnji i
dr.) knjižicom na više jezika koja
se ujedno koristi i za deseto-
brzi-nski model iste firme, i disketom sa
drajverima. Instalacija je protekla
u najboljem redu.

Probali smo standardne stvari
kao što su instalacija svekolikog
Windowsa 95 sa CD-a, terali smo
MPEG video klipove, imalo kopir-
ali. Izmerili smo vremena pristu-
pa koja su znatno lošija od šampi-
onskih (Teac i Gold Star 80X).
Transfer ne zaostaje mnogo za
normom od 1200 KB/s (iznosi
1194,5 KB/s) a može u izvesnoj meri varirati od
uslova testiranja, koji su u našem puritanskom
maniru bili u DOS okruženju sa standardnim
drajverima.

Karakteristika ovog uređaja, jeste snalaženje
sa oštećenim originalima i problematičnim kopija-
ma koje se teže čitaju na prosečnim CD-ROM
drajverima. To je svakako poželjna osobina uz
pristupačnu cenu koja dovodi u iskušenje.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio: „infogate“

Razvojem HX čipseta Intel je uspešno perelirao PC
arhitekturu prema PC 2.1 standardu, koja omogućava
da pojedine kartice budu uzro sistema i da uđu
na njegove uskupne performanse (kao npr. mrežne,
iSB video ili TV tuner kartice). Intel takođe tvrdi da
ovaj koncept dovodi i do boljeg iskoriscenja proceso-
ra pri softverskoj emulaciji MPEG-a.

Podrška za Universal Serial Bus, ili skraćeno USB, je
novitet HX-a - reč je o standardu za povezivanje peri-
ferija koji predstavlja naredni korak u Plug&Play filozofiji.
Ovo tehničko rešenje koje omogućava protok
podataka brzinama do 12 Mbita u sekundi povezuje
do 127 uređaja u mrežu, zasnovano je na standardizovanim
konduktorima i kablovima i eliminiše potrebu usklađivanja
adresa, DMA i IRQ kanala od strane korisnika. Sem toga,
smeđeva strujom sve uređaje, tako da nema
potrebe za spoljnim napajanjem. Priljubljuje je jed-
nostavno poput uključivanja utikača u utičnicu a može
se videti i dok je kompjuter uključan. Novi sistem je do
sedam prihvatno preko 250 vodećih kompanija iz oblasti
softvera, hardvera i telekomunikacija, i više se utisak
da će napraviti pravu revoluciju u domenu modernog
(posebno ISDN), štampača, smera, digitalnih foto-
aparat i grafičkih tabli.

Sledeća pogodnost, unikatna za HX ploče, jeste
podrška za 512 MB memorije. Doduše, ne znamo da li će
u vrem kačja zasto trebati ta količina (SIMM-ovi od
128 MB77), ali imajte na umu da HX i VX ploče može-
te da linie „samo“ do 128 MB.

VX čipset jeste najnovija varijanta Tritona, čije je probno-
crtičja podrška u miru ove godine. Iako jeftiniji od HX-a,
zaključio je sve njegove bitne karakteristike, pre svega u
domenu nove PC arhitekture i podrške za USB, uz samo

jedan minus - nemogućnost adresiranja više od 128 MB

memorije. Međutim, ima i no-
vite: SWRA (Shared Memory
Buffer Architecture) memorijska
arhitektura omogućila je kombinovanje 32-bitne i 64-
bitne memorije (SIMM i
DIMM). Zato ćete na većini VX
ploča naći jedno ili više DIMM
podnožja, koje prima klasične,
EDO ili SDRAM module.
SDRAM modul su su zbog
svojih performansi posebno
interesantni, i trebalo bi da
omoguće iskoriscenje maksimu-
na iz perzuma arhitekture.

Iako nominalno veoma si-
čnih karakteristika, VX i HX čip-
setovi se razlikuju u svojim
najvažnijim tačkama, što ste ja-
sno mogli videti i iz testa ploča u prošlom broju
(1096). Neznahelno je prognozirati, ali čini se da će na
tržištu prevladati noviji, VX set, pre svega zbog niže
cene i zbog toga što je mogućnost korišćenja DIMM-
ova daleko opipljivija prednost od 512 MB memorije.
S druge strane, HX je trenutno najjeftinije rešenje i evi-
dentno je da će čemo još neko vreme videti i ploče sa
njim - pogotovo s obzirom na činjenicu da nema zasto-
stataka u performansama koje možete u realnom radu
primetiti, a njegove cene će verovatno rapidno opadati
i nastojanju proizvođača da se oslobode zalta. Iz-
bor je vaš, i definitivno nije tak.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Gold Star GCD-R580B

Solidan CD-ROM poznatog
proizvođača

U konkurenciji četvorobrzinskih i osmo-
brzinskih CD-ROM drajvova sa ime-
nom „Gold Star“ se dobro kotira. Nu-
deći kvalitet i ekonomski opravdanu
cenu, „Gold Star“ izlazi sa modelima koji se
najviše traže, ne hrleći za suhim brzinama.

Tako ni model GCD-R580B (ili „Volvo“ po
prvoj asocijaciji autora) nije svestočno čudo po
pitanju brzine. Zapravo, radi se tek o osmo-
brzinskom modelu. Vodeći se iskustvom u radu
sa sličnim modelima drugih proizvođača
(„Sony“, „Teac“) nije nam bilo teško da posle
prvih utisaka svedemo „Gold Starov“ model
na drugo mesto naše liste, odmah iza odlič-
nog drajvera CD-55 (prikazanog u SK 1096).

Vizuelno identičnog ovog uređaja ne otklače
mnogo od stereotipnog rešenja (iđi na Sony
CDU.311), ali poseduje dva elegantna dugme-
ta (Eject i Play/Next) umesto uobičajenog
jednog dugmećkog dugmeta (Eject). Robusno li-
meno kućište je istovremeno elegantno (otu-
da asocijacija na Volvoa). Nečese videti loše
uklopljena linijama konstrukcija, otvore pre-
krivene nalepnicom, vidljive zavrtnje i plastičnu
pozadinu. Sa zadnje strane ostavljen je



Snimio Slobodan POTIĆ

prorez za priključivanje kablova i pristup
džemperima i izlazima za zvuk. Pažnju privlači
dizajni izlaz za zvuk koji još uvek nije do-
sazio širu popularnost kod proizvođača
CD-ROM-ova (poseduje ga i Creative 4X) Svi
potrebni podaci o konektorima i džemperima
utisnuti su u lim na poleđini, tako da vam do-
đo (ustrojavana knjižica na više svetskih jezika
neće biti neophodna. Kada se uzme u obzir
i lepo ponašanje ovog uređaja pod Window-
som 95 i kompletno podržani Plug & Play, ne
vidimo razlog za bngnu. Softver na disketi se
instalira iz Windowsa i prilikom raspakivanja

instalira iz Windowsa i prilikom raspakivanja pita za direktorijum, gde instalira par uslužnih programa za DOS koji vam najverovatnije nikada neće zatrebati. Za pokretanje CD-ROM-a u či-

stom DOS okruženju biće neophodan drajver koji se lako može instalirati uz pomoć priloženog instalera. Toplo preporučujemo da instalirate i DOS drajvere a potom ih onemogućite (REM is-

pred linija u autotocxu i config.sysu) jer vam u Windowsu 95 neće biti potrebni.

Testovi brzine su pokazali transfer od 1192 (Systio na Amig) odnosno 1221 KB/s (Optic Storage CD Test na PC-u). Verzija GCD-R500B poseduje bafer od samo 128 KB što govori o usklađenosti brzine obrtaja motora i elektroničke a rezultuje solidnim transferom u klasi osambrzinača. Vremena pristupa se izvesno razlikuju od najvećih (Teac CD-58) koje možete videti na zajedničkoj tabeli.

„Gold Starov“ osmibrzinač je svakako model koji bismo poželeli za našu referentnu konfiguraciju, pa ga i vama preporučujemo.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „T.M. Computers“

Tablica 1	Gold Star 8X	Yuego 8X	Teac 8X
Full Stroke ACS t	968	996	927
Half Stroke ACS t	167	183	146
Sector to sector ACS t	4,7 / 3,4 / 3,6	16 / 17,1 / 15,7	15,4 / 8,8 / 7,8
Tablica 2	Gold Star 8X	Yuego 8X	
Random ACS t (CD Bench)	194,9	133,4	
Average ACS t (seek only)	62,7	79,3	
Average transfer (KB/s)	1209,1	1194,5	

Multimedia Speakers 203B

Glasno, glasnije, ja ne znam drugačije...

Od uvođenja prvog multimedijalnog standarda prošlo je dosta vremena i mnogo toga se promenilo, naravno najbolje. To je uslovlilo i da apetiti korisnika, naviknutih na brz napredak, neprestalno raste. Zvuk, kao jedan od osnovnih uslova multimedije, nije zapostavljen. Sem zvučnih kartica i zvučnici su se promenili i imaju gomilu varijanti. Sada se na tržištu mogu naći: mali, veliki, kvalitetni, manje kvalitetni, u boji, okrugli, kockasti, aktivni...

Priključivanjem ovih zvučnika na računar dobijate primetan komad hardvera na stolu. Kutije su moderanog oblika, izgledaju „svemirski“. Standardna boja ih elegantno uklapa u PC okruženje. Pri otpakivanju uverđite da je jedna od kutija teža, stoga šao se u njoj nalazi ispravljač i pojačalo čiju vizuelnu manifestaciju možete primetiti u obliku tri potenciometra - visoki, basovi, jačina. Njegovu zvučnu manifestaciju lako ćete iskusiti ako na zadnjem delu kutije crni prekidač stavite u položaj „I“ (uključeno). Pustite neku adekvatnu muzičku temu i obrtanjem potenciometra za regulisanje jačine zvuka udemo iskusite svih 20W koji predstavljaju nominalnu snagu ovog zvučnog sistema. Kvalitet zvuka je odličan, a snaga više nego dovoljna (sem ako ne nameravate da ih iznajmljujete za koncerte). Zvučnici koriste napajanje od 220 V, a jedina mana su kratki kablovi.



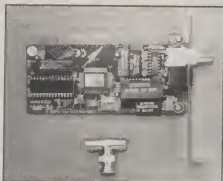
Ko voli dobar zvuk, kupovinom ovih zvučnika napravite pravi posao a sebi priličnu neograničeno zadovoljstvo.

Haris SMAJIĆ

Proizvod ustupio „Rebel Soft“

Realtek PCI Ethernet

Brza mrežna kartica u PCI varijanti



Snimio Stobčan POTČ

Kod manjih LAN mreža, organizovanih oko samostalnih (stand alone) 486 i Pentium PC radnih stanica, brzina ne predstavlja presudan faktor. U tom slučaju mogu se koristiti standardne ISA Ethernet kartice NE 2000 kompatibilne i tako ostvariti značajne uštede u mrežnoj opremi. S druge strane kod mreža koje su serversku orijentisane, tako da se aplikacije više oslanjaju na usluge servera negoli na sopstvene resurse, brzina mreže je krucijalna. U tom slučaju poželjno je umrežavanje obaviti pomoću mrežnih adaptera veće propusne moći.

Realtek RTL 8029 predstavlja P&P (Plug & Play) 32-bitni PCI mrežni adapter visokih performansi, sa udvostručenom brzinom od 20 Mbps (megabita u sekundi). Sa ostatom mreže kartica se može povezati preko BNC utičnice ili RJ-45 UTP priključka.

Podržane su gotovo sve PC platforme za umrežavanje (NetWare, Windows 95, NT, Unix SCO, LANtastic

itd), a na boljim matičnim pločama kartica se automatski detektuje, tako da korisniku ostaje da iz gornje drajvera potraži pravi i sistemu ukaže na njega. Kartica podržava automatsko konfigurisanje preko PCI BIOSa, te se osnovna adresa i interapt prilagođavaju ostalim PCI komponentama. Moguća je emulacija NE 2000 adaptera, za koja je potrebno pokrenuti program za inicijalizaciju koji upisuje potrebne parametre u ugrađeni EPROM. Kartica je keširana sa optimalnih 32 KB statičkog RAM-a.

Ako nameravate da lokalnu mrežu povežete na Internet, tako da koristite dva ili više gatewaya za izlaz na Mrežu, za dodatni saobraćaj na lokalnoj mreži biće vam potrebna bolja mrežna infrastruktura. U tom slučaju razmislite o Realtek RTL 8029.

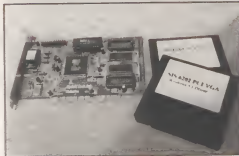
N. STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream“

SIS 6202

Jeftina grafička kartica sa
retkim ubrzivačkim
funkcijama

U periodu od pola godine pojam jeftinog u kontekstu grafičkih kartica značajno se izmenio. Za istu sumu novca danas se može nabaviti pristojna kartica koja savim odgovara 486 platformi.



Kartica koju prikazujemo pripada donjoj ekonomske klasi, pa je i kvalitet izrade u skladu sa time. Lim koji služi za deo kartice pričvrstni na ispusat sa zadnje strane kućišta, za čitav centimetar je duži nego što bi trebalo. Ma koliko se trudili, nismo uspeali da bez sečenja lima karticu prilagodimo našem kućištu, pa smo skloni da poverujemo da je kartica namenjena nekom drugom tipu kućišta.

Na kartici su zalemljena dva 50f memorijiska čipa brzine 70 ns. I podnožja za dodatni megabajt dinamičke memorije.

Đrajveri koji se isporučuju na dve diskete postoje u verziji za Windows 3.1, NT 1.95, tako da je kartica, formalno gledano, podržana od strane samog proizvođača. Sliku kvantitativna da kartica pod Windowsom 95 ne uspeva da restartuje mašinu, onda kada je potrebno promeniti video mod, pa makar se radilo i samo o promeni palete sa 256 na 24-bitnu u VGA rezoluciji. Međutim, to nije problem sa kojim bi se prosečan korisnik često susretao. Prekvenicije osvežavanja slike nije moguće podešavati, tako da

se koriste Windowsove preporučene vrednosti prema odabranom monitoru.

Kada je kvalitet slike u pitanju, primetili smo da kartica daje žive boje, te je slika za nijansu kontrastnija nego li sa Tridentom 9440, Cirrusom 54M30/40, odnosno Acer ALI karticama.

U najpopularnijem grafičkom režimu rada, 800x600 sa 64K boja, kartica je brža od pomenutih Cirrusa ali se razlika oseća tek kada se prebacite u visoku rezoluciju i pokrenete CAD test. U tom slučaju sa skorom od 76.28 RPM, SIS 6202 prelazi kartice V7-640 sa AT121088 čipom i originalni AT7 Winboost. Za deo ubrzanja zašlužne su dve ekstra ubrzivačke funkcije (any multiples for exact scaling i any angle char rotation) uz sposobnost iscrtaavanja stislovanih bordera, koju smo uočili i kod „Diamondove“ Edge 3D kartice.

Sam video procesor zaostaje po opcijama i mogućnostima od novog Trio64 V+ čipa koji se sve češće može naći u raznim karticama, od povoljnijih kakva je prikazana TALI kartica, do izuzetno skupih kakva je najavljena mironMedia View kartica. U nešto boljoj izvedbi, kartica bi mogla da postane donji standard na domaćem tržištu, ali uz anekdotična pojeftinjenja delokostičnih kartica baziranih oko Trio64 V+ grafičkog procesora, teško da će jeftinije i objektivno sporije kartice imati šanse.

N. STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream“

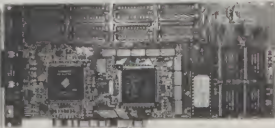
Malo je grafičkih kartica poznatih proizvođača koje se posle više od dve godine prisustva na tržištu još uvek nalaze u ponudi. Takav je slučaj sa karticom Viper Pro Video firme „Diamond Multimedia Systems“ koja sudeći po svemu još nije opevala svoje.

Kartica u startu poseduje 2 MB memorije (brzine 70 ns) što je dovoljno za rad u rezoluciji 1280x1024 sa 256 boja, odnosno standardnih 800x600 u punom koloru. Može se proširiti do ukupnog kapaciteta od 4 MB memorije čime se osposobljava za rad u rezoluciji 1600x1200 sa HiColor paletom i vertikalnom frekvencijom osvežavanja od 66 Hz.

Uputstvo pisano za korisnike AutoCAD-a je za današnje uslove zastarelo i prilično neupotrebljivo. Trećina mnogobrojne komande za podešavanje egzotičnih parametara. Uputstvo tek površno dotiče tehničke informacije o kartici, izostavljajući bilo kakve liste akcelerator-skih funkcija, odnosno objašnjenje pojma video funkcija koje se kriju iza naziva. Uputstvo koje tretira InControl alat za Windows 3.1x, pokriva osnovna podešavanja kartice (rezolucija, veličina desktopa, kratice na tastaturi, upravljanje funkcijama za štednju energije) koja se mogu obaviti uz pomoć ovog alata. Na tri priložene diskete nalaze se đrajveri za Windows (samo 3.1 i NT3.0), OS/2 i AutoCAD, zajedno sa InControl

Diamond Viper Pro Video

Stara, ali još uvek upotrebljiva kartica



softverom. Na druge dve diskete spačovani su đrajveri za Video for Windows, ali vam ništa od navedenog neće biti od koristi ako imate Windows 95. Naprotiv, pokušaj instalacije priloženog Windows 3.x đrajvera u Windows 95 okruženje (Have a disk...) doveloće vas u stanje histetrije, pa vam preporučujemo da diskete ostavite po strani. Ukoliko posedujete originalni Windows 95 Upgrade CD-ROM, na njemu ćete naći đrajvere koji će vam poslužiti dok ne preuzmete ise od proizvođača, naravno putem Interneta.

Sece grafičke kartice čine „Welt-eikon“ grafički čip P9100 i video čip P9130 sa kvalitetnim RAMDAC-om. Kvalitet slike je bolji nego na konfeksijim karticama - bezimennim klonovima sa Trio 64V+ čipom. Lista ubrzivačkih funkcija korektno ukazuje na tehnološku prevaziđeno-st kartice (samo tri ubrzivačke funkcije više od Tridenta TGU 9440 a 8 funkcija manje od Trio 64V+). Oslanjajući se više na strovu procesorsku snagu nego na savremene ubrzivačke algoritme, Viper Pro se na našem testu pokazao za nijansu boljim od modela Stealth 64 Video 2001 iste firme sa 2 MB memorije. Ukupna razlika od 5% u korist Viperu se ne može posebno osvetiti u radu, ali je poželjna.

Umesto da vam je preporučimo, dve godine posle pojavljivanja ove kartice možemo samo reći da nije pametno nabavljati zastarelu tehnologiju, makar ona bila i za nijansu bolja od trenutnog procesa. Ako ni zbog čega drugog, onda zbog đrajvera i sistem-ske podrške za DirectX, mi bismo preporučili neke druge, savremenije kartice koje će vam život učiniti jednostavnijim.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Rebel Soft“

Adobe Photoshop 4.0

Nova verzija donosi korenite promene i potvrđuje vodeću poziciju ovog paketa

Photoshop 3.0 se pojavio pre skoro dve godine, što je izazvalo ne male promene na tržištu niskobudžetnih DTP radnih stanica. PC kompatibilni su drastično ugozili neprikladni „Apple“. Pojavom *Windowsa 95* situacija je počela da se menja još drastičnije. Poslednja verzijaska nadogradnja 3.05 bilo je samo prilagođenje programa novom 32-bitnom operativnom sistemu.

Nekako u isto vreme kada se pojavila verzija *Photoshopa 3*, došlo je do spajanja „Adobea“ sa „Aldusom“, pa se stekao utisak da je veća riba progutala manju, jer je „Aldus“ sa svojim *PhotoSpellerom* u 2 nekim segmentima ugrozio *Photoshop*. Ruku na srce, i potpisnik ovih redova je ponekad proklinjao surovu logiku novca plašeći se da će neke dobre ideje koje je ponudio „Aldus“ zauvek ostati u tamnim kôjkama razvojnih odeljenja.

Međutim, crne sluzne su nestale i sada imamo čast i zadovoljstvo da vam predstavimo *Adobe Photoshop 4.0*.

U mnogo čemu se nova verzija *Photoshopa* po svom interfejsu približila *Adobe Illustrator 6.0* koji, nažalost, za sada postoji samo u verziji za *Macintosh*. I pored našeg insistiranja, ljudi iz „Adobea“ nisu znali (ili hteli) da kažu kada i da li će *Illustrator* na PC platformi odmaknuti dalje od verzije 4.01. Programi *PageMaker 6.5*, *Illustrator 6.0* i *PageMill 2* čine unificirani paket za obradu svega i svačega što se tiče DTP-a.

Promene u novoj verziji *Photoshopa* su korenite pa ćemo za ovu priliku izdvojiti samo najbitnije.

Brži prikaz slike

Primenjena je nova tehnologija prikaza slike (caching). Umanjenje ili uvećanje prikaza slike, nekada u koracima od 50 posto, sada je moguće u delovima procenta – od 0,13% do 1600%. Zahvaljujući novoj tehnologiji prikaza slike, zumiranje, skrolovanje i rad sa ležernim neuporedivi je brži.

Dobro poznata „lupa“ još uvek je u *zoombaru*, ali sada je tu opcija *Navigator* već videna u *PhotoSpelleru 2*, pod istim nazivom i sa istom namenom. U kombinaciji sa *Navigator* paletom, rad sa *Photoshopom* je postao mnogo lakši i brži, naročito sa velikim fajlovima. *Navigator* je mali prozor u kome je umanjeni prikaz cele slike sa uokvirenom površinom aktuelnog pri-

kaza na ekranu. Bez obzira koliko ste zumirali original, sa *Navigatorom* u svakom trenutku znate gde se nalazite, pa prema potrebi možete napraviti veći ili manji zum ili pomeći izabranu površinu, pomerajući samim tim i sliku na desktopu.

Novi filteri

Dodato je 48 novih filtera, tako da ih je sada ukupno 97. Doduše, to su sve filteri koji su se ranije nalazili u *Adobe Gallery Effects*, koji se nabavljao posebno. Sada su oni standardni deo programa. Ali, i ovdje postoji jedno veliko „ali“. Prilagođenom novom *Photoshop 4* interfejsu je dinamičkim *previewom*, svi filteri su iznova napisani u 32-bitnom *native* modu, što na *Win95NT* platformi izvlači maksimum procesorskih mogućnosti. Filteri se izvršavaju i do 10 puta brže nego u prethodnoj verziji.

Automatizacija

Mnogo puta do sada ukazivala se potreba da na mnoštvo sliha izvršite popuno iste modifikacije. „Adobe“ se konačno odlučio da primeni makro opciju, što omogućava da se niz pripremljenih operacija izvrši automatski ili polusu-

bez intervencije, otvaranja slike, editovanja i ponovnog snimanja.

Guidelines and grids

Dve opcije koje su odavno poznate iz drugih programa (*Illustrator*, *QuarkXPress*, *PageMaker*, *CorelDRAW*...) sada se pojavljuju u *Photoshopu 4*, što omogućava lakše selektovanje i tačnije pozicioniranje unutar slike.

Za *Grid* se definiše boja, razmak i ostale karakteristike, a *Guidelines* je moguće dodati u *Action List* tako da se jedanput postavivši pomoćne linije prikazuju na mnogim slikama kasnije.

Adjustment layers

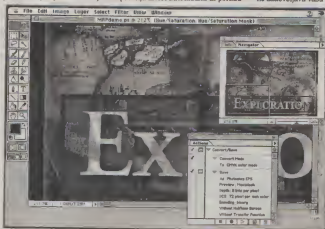
Ono što je definitivno *Photoshop 3.0* izdvojilo iz mase drugih imidž editora bili su *layers* (slojevi). „Adobe“ je u tom segmentu otišao korak dalje, pa je sada pod nazivom *Adjustment Layers* data jedna veoma moćna opcija za transformisanje slike bez uticaja na originalnu sliku, čime se praktično eliminiše potreba za viltrestkom *Undo* opcijom. Rešenje je originalno i moguće: što ko stavlja pred korisnika su velike. Ovaj novi *layer* u principu funkcioniše kao maska koja utiče na slojeve ispod. Možete ih imati neograničen broj i svaki *layer* utiče na onaj ispod njega. Tako jednim *Adjustment Layerom* možete korigovati boju (opcijama *Levels*, *Curves*, *Color Balance*, *Brightness/Contrast*, *Hue/Saturation*, *Selective Colors*, *Invert*, *Threshold* and *Posterize*), na dragom vrhu intervencije sa bilo kojom od alata iz *toolboxa* itd. Ukoliko shvatite da uređeno ne zadovoljava vašu zamisao, dovoljno je da taj

Adjustment Layer isključite ili da ga potpuno ukonite. Na ovaj način vam je omogućeno da pravite nebrojane pokušaje u doterivanju slike, što je u ranijim verzijama bilo vrlo mukotrpno.

Snimanje thumbnail slike

Sa novom verzijom *Photoshopa* PC kompatibilni kompjuter pod *Windows 95* operativnim sistemom konačno su jednako dobri za profesionalni DTP kao i *Macintosh* računari. Razlog zbog koga se *Meta* još uvek daval minimalna prednost je definitivno nestao. Evo o čemu se radi. Ka-

da, na primer, spremate knjigu u kojoj je mnoštvo fotografija, već posle desetak snimljenih slika u jednom direktorijumu nastaje problem jer se „zagubite“ u tome šta je i gde je koja slika u direktorijumu. Dolepoptisani je iz krajnje nužde, samo zbog dugačkih imena fajlova, *konstio H-fact 95*, koji je usporavao masinu do granice bez. Nova verzija *Photoshopa* podržava desktop kolor šemu *Windowsa 95* i *Photoshop* fajlovi sada se prikazuju kao *thumbnail* slike. Takođe, kompletan *File Info* (captions, key words, credits,



tomatski. Takozvani *Action List*, lepo rešen prozor u kome se pojavljuju svi koraci u određenoj akciji, lak je za praćenje i korigovanje. Ovakva procedura je daleko intuitivnija, jer se sa mogućnošću korišćenja *drag-and-drop* tehnik lista edituje jednostavnije nego da se biskite sa složenim skript jezikom. U već pripremljenoj listi naredbi moguće je isključiti određene korake. Ovom opcijom je, na primer, moguće izvesti *Mode Conversion*, *Color Correction* i *Sharpening* na stotinama fajlova automatski

original) svakog Photoshop dokumenta prikazuje se u Properties peozoru na desktopu, što olakšava traženje slika i eliminishe potrebu da se svaka učitava da biste se uverili šta je na njoj.

Zaštita autorskih prava

U saradnji sa "Digimarc" kompanijom sada svaka slika može imati utisnut, digitalni potpis. Iako nije vidljiv ljudskom oku, taj nazovimo ga "vodeni žig", čitljiv je bez obzira da li je slika štampana, pa ponovo skenirana. U trenutku kada Photoshop 4.0 otvori takav fajl automatski se na ekranu pojavljuju informacije o klijentima. Fotografi i digitalni stvaraoči će se pripajivati preko interneta na "Digimarcov" Web, kako bi dobili sve potrebne detalje koje će kasnije Photoshop 4.0 predstaviti na ekranu.

HTML

Kako je Photoshop već postao standardna alata za pripremu grafičkih elemenata WWW prezentacija, nova verzija 4.0 podržava dva nova formata zapisa slike. PNG (Progressive Network Graphics) je ultrakompresovani RGB format ko-

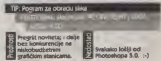


ji sadrži channel mask informacije za korišćenje Layer-za Progressive JPEG je kompaktni fajl format podržan od strane Netscape Navigatora. Prednost ovog formata je što postepeno prikazuje sliku dok ona prilazi sa nekog servera na vaš kompjuter. To je veoma značajno od kada su gospođa iz "CompuServea" odlučila da naplaćuju svoj GIF format. Evo, od-

gov im je relativno brzo stigao - Progressive JPEG je besplatan.

Ovo je trenutak kada će se štošta promeniti u svetu niskobudžetnih DTP stanica i same obrade slika na računaruima. Promene koje su se dogodile u poslednjih godinu dana pojavom Windowsa 95, novih procesora i ostalih stvari koje su pratile ova dva elementa, prevorile su PC u respektibilnu grafičku radnu stanicu. Otkako je Photoshop 3.0 postao nezamenjiv alat ilustratora, grafičkih dizajnera, fotografa, prepress operatora, video producera i multimedijalnih stvaralaca i nametnuo se kao industrijski standard, programi slične namene su postali samo igračke. Pojavom verzije 4 to je samo potvrđeno.

Kamenko PAJK



U jednom od prethodnih brojeva najavili smo vrlo interesantan program čudnog imena - Kai Power's Goo. Reč je zapravo o programu koji saraduje sa "Adobeovim" Photoshopom. Do sada smo od firme "MetaTools" uglavnom dobijali razne efekte koji se direktno koriste iz Photoshopa, ali u poslednje vreme nam stižu dodaci koji su, u stvari, potpuno nezavisne aplikacije. Međutim, po svojoj koncepciji ovi programi predstavljaju ekstenzije Photoshopovih efekata.

Kai Power's Goo je aplikacija namenjena gotovo nevezanim deformacijama na fotografijama. Sem jednostavnih deformacija i pravljenja karikatura od originalnih fotografija, ovim programom je moguće raditi i prave morfinj sekvence. Korisnički interfejs je krajnje jednostavan, mada ne liči ni na jedan Windows program do sada. Izuzetak je Kai Power Tools Converter, proizvod iste kuće.

Hardverski zahtevi Goo nisu preveliki. Goo će sasvim lepo raditi na 486 mašinu sa 8 MB RAM memorije, mada mu definitivno više prija Pentium (a kome ne?). Neophodni uslov za korišćenje Kai Power's Goo jeste posedovanje 16 ili (bolje) 24-bitne grafičke kartice, bez koje Goo pravi samo neartikulirane mirlje na ekranu. U punoj instalaciji zauzima oko 20 MB prostora na hard disku, što se obzirom na mogućnosti i nije previše. Kako je "Adobeov" Photoshop pre svega program rađen za Macintosh računare, prirodno je da i sve dopune za ovaj program rade i na ovoj platformi. U memorijskim i grafičkim zahtevima, Mac verzija Gooa se ni po čemu ne razlikuje od verzije za PC. Što se procesora tiče Mac Goo će biti zadovoljan sa 68040 (ili bolje PowerMac-om) i operativnim sistemom System 7.5.

Mogućnosti ovog programa su zaista fantastične. Uzmimo, recimo, fotografiju na kojoj se nalazi neki lik. Deformacije ko-

Kai Power's Goo

Paket za fantastične deformacije slika

je vam obezbeđuje Kai Power's Goo omogućuje vam da lik nasmejete ili rastužite, da mu dodate ili smanjite biceps, produžite ili skraćate kosu... Na isti način se mogu povećavati ili smanjivati delova lika ili ekstremirati i tako za nekoliko trenutaka dobiti vrlo smešne i uspešne karikature.

Pomenuli smo kako korisnički interfejs Gooa pomalo podseća na korisnički interfejs Convofera. Korišćenjem jednog i drugog programa, stiče se utisak da to nikako nije slučajno, čak i kada se radi o istoj firmi. Naime, koristeći Goo dobijete sve moguće deformacije na slici, izuzev promene boje. Može se 'premitati da je Convofer potpuni komplement Gooa. On zapravo i služi za sve moguće modifikacije boja na fotografiji.

Ovakvom strategijom firma "MetaTools" je sebi obezbedila prilično sigurnu poziciju na tržištu, izdajući programe koji se međusobno izvan-

redno dopunjuju, a zajedno čine nezaoobilazne dodatke Photoshopu, "MetaTools" iz senke pokriva gotovo u procenta isti deo tržišta svojim softverom.

"MetaTools" nas je od samog početka navikao na izvanredan softver. Već prva verzija Kai Power Toolsa je mnogo obećavala. Današnje verzije su gotovo bez bagova i potpuno su nezaoobilazne za sve one koji se grafikom bave profesionalno. U dobroj tradiciji i Goo predstavlja izvanredan komad softvera. Mnogostvom alata, potpuno novom idejom i pristupom obradi fotografija Goo, na ovom polju, donosi celu malu revoluciju. Filozofija rastejivosti slike, koju je primenio "MetaTools" u Goo, pokazala se vrlo uspešnom. Stoga valja očekivati da se od sada ovaj metod teče sreće u softveru koji dolazi.

Mada je to vrlo osedljiva i diskutabilna tema, čini se da je "MetaTools" pokrio sve potrebe za deformacijom slike, alataima koje je ponudio u okviru Gooa. Tu su pre svih Reser, kojim sliku vraćamo u prvobitno stanje. Zatim sledi najrelevantnija alatka - Grow/Shrink. Njome je moguće uvećavati/smanjivati delove fotografije,

ali tako da oni i dalje ostaju neraskidivo vezani uz njen ostatak. Iako prvi put korišćenje ove alatke izgleda konfuzno, dovoljno je zamisliti ose u odnosu na koje pokušavamo da primenimo efekat. One stoje normalno jedna na drugu, a paralelne su sa odgovarajućim tvcama ekrana. Seku se uvek u centru akcije, a njega odabirate mišem. Na sve ostalo se naviknete u par minuta eksperimentisanja. Ništa manje revolucionaran podatak, koji se takođe ostanja na rastejivosti slike, jeste Move. Njime možete pomeniti deo fotografije i tako nanušiti ili popraviti simetriju na njoj. Ova opcija je naročito korisna ako, recimo, želimo da podignemo nečije obrve na fotografiji ili oči postavimo u nesimetričan polo-





žaj namignivanja. Alatkne *Smeazr* i *Smuclge* imaju sličan uticaj na fotografiju, a gotovo su identični u prevodu. Razlike se osećaju samo pod mišem, pa na njih i ne treba trošiti reči. Zatim tu su još i *Madge*, *Mirror Toggle*, *Smooth* i *Ungeo*. Ova poslednja je naročito interesantna, jer vam omogućava vraćanje samo jednog dela slike, preko koga prelazite mišem, u prvobitno stanje.

Rezultate svog rada možete snimiti univerzalno u interni Goo fajl, sa i bez slike, i u PhotoShopov PSD fajl. Za PC je još dodata podrška za BMP i AVI datoteke, dok je za Mac dodata podrška za PICT i Quicktime. Kad smo već kod formata fajlova, za njih je vezana i jedna od mana Goosa. Naime, uvodi samo BMP i RGB PSD fajlove, što je prilično siromašan izbor. Sem toga, mnoge BMP slike nismo ni mogli da učitamo.

Neke ozbiljnije zametke ovom programu je teško naći. Moglo bi se zameriti to što ne postoji rotacija (koja se oslanja na rastegljivost) kada već postoji pomeranje i skaliranje. Čini se da bi dobra ideja bila da postoji lupo, tako da se njome regulišu nivo ucajaja pojedinih alati u zavisnosti od faktora zumiranja, ali sve to ostaje kao obaveza novim verzijama. Do tada vam toplo preporučujemo najnoviju "MetaToolsovu" alatu.

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Photoshop Plugin za deformaciju slike

PLATFORMA: PC, Windows 95

WEB: Wolfram

Nov, efikasniji pristup problemima; bogatstvo i kompleksnost opcija; brtine...

Nepreciznost i siromašnost pri uvodu slike; nekoliko starih alata učineće bi red još prijatnijim.

Kada se Superbase pojavio davne 1986. godine predstavljao je pravi prodor na polju RDBMS paketa. Za razliku od tadašnjih dBASE-ovih sličnih programskih jezika, usvojeno je potpuno grafičko okruženje, sa orijentacijom na "videoliku" dugmad u dnu aktivnog ekrana. Logično raspoređenim ekranским dugmadima omogućeno je lako kretanje kroz bazu podataka, postavljanje upita i filtera. Pored toga, Superbase je raspolagao i moćnim database jezikom i podrškom za SQL.

Od tada je prošlo mnogo vremena, a sa Windows okruženjem su se pojavile i druge GUI orijentisane baze podataka: Access, FoxPro, VisualObjects (možda se u ovoj grupi mogu svrstati Visual Basic i Delphi, uz odgovarajuću database podršku). Za većinu navedenih paketa potrebna je izuzetno jaka hardverska podrška koja prevazilazi potrebe samih sistema na kojima rade.

I pored softverskih giganata kakav je "Microsoft", "Superbase" je uspevao na tržištu i redovno izbacivao nove verzije svog database paketa. Verzija za Windows 95 donosi veću otvorenost, podršku za OLE 2, database servere (ODBMS), objektivno orijentisano okruženje i programski jezik (SBL) pojačan novim komandama.

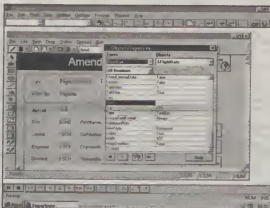
Instalacija i radno okruženje

Program dolazi na samo četiri diskete i nakon instaliranja pravi izmene u AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS datoteke (dodaje PATH i FILES podatke). Za korisnike prethodnih verzija obaveženi su .HLP fajlovi sa podrobnim informacijama. Prelazak na novu verziju uglavnom je bezbolan, ali u suprotnom smeru nije u potpunosti moguć zbog novih grafičkih kontrola.

Izgled programa je u potpunosti u skladu sa Windows 95 okruženjem. Na raspolaganju su toolbarovi, tooltips, multidocument interfejs, precizni help fajlovi, pregledni dijalozi. Najproduktivniji rad je u rezoluciji 1024 x 768 moda ni

Superbase 95

Razvojno RDBMS okruženje malih zahteva i velikih mogućnosti



640 x 480 ne predstavlja veliki problem pri dizajniranju formulara i tabela.

Poželjno je posle prvog startovanja programa ući u options meni i uneti potrebne izmene u konfiguraciju sistema (OLE2, MDI itd.), displeja (font: bezina ispisa, kontrola boja itd.), poruka koje će biti prikazivane (izmena slovova, smanjenje, brisanje itd.) kao i podešavanje formata brojeva, datuma i vremena. Posle par minuta podešavanja bićete spremni za rad.

Osnovne funkcije

Kreiranje tabela je izuzetno jednostavno. Dijalozi su pregledni, sa svim potrebnim funkcijama i samo jedne klik udaljeni. Podržani su sledeći tipovi podataka: *text*, *decimal*, *long integer*, *integer*, *date*, *time* i *external*. Uz pomoć *external* tipa implementirani su multimedijalni podaci uz uslov da podrška za njih postoji u Windowsu. Recimo, u *external* polje se unese podatak sa putanjom do MIDI fajla, klikom na *show external*

dizaj (toolbar dugme sa sličicom drveta) se aktivira muzika. Dakle, nema ograničenja da u bazi podataka budu animacije, semplirani zvuk itd.

Za svaku polje mogu biti vezane validacija, kalkulacija, komentar za programera, default vrednost kao i *non-stored, required* i *read-only* status. Polja su zaštićena šiframa, posebno za *delete/modify*, *read/write* i *read only*. Indekstranje je jednostavno, određena polja se proglašavaju za indeksna i posao je izvršen. Podržan je i *unique* tip indeksa.

Uz svaku od pridruženih osoba bina polja na raspolaganju je lista boćem operatora i funkcija (od matematičkih do poslovni). Ukoliko je potrebno ceo posao može biti obavljen skoro bez upotrebe tastature, što je i za mnoge veće programe teško izvodljivo. Posebno moćnu opciju predstavlja *lookup* taster unutar *validation* opcije. Svako polje jedne baze može biti povezano sa poljem druge baze. Recimo unese se šifra proizvoda u prvu bazu a Superbase će automatski potražiti istu šifru u šifrniku (drugoj bazi) i odgovarajuće podatke prebaciti u slog koji je upravo unosi (prva baza). Greške pri *lookup* su praćene željenim tekstom, pa korisnik baze nikad neće biti u situaciji da ne zna šta se dešava.

Sam tabela može se kreirati kompletan korisnički interfejs, meniji, toolbarovi i svi postojeći windows dijalozi. Oni mogu, ali i ne moraju biti asociirani sa odgovarajućim tabelama pa se tako susrećemo sa pojmom *blank/form*, koji predstavlja neku vrstu *empty*, "praznog formulara". Tako napravljeni formulari se mogu koristiti za različite tabele, bez potrebe da se iznova kreiraju za svaku od njih.

Novost Superbase 95 je otvorenost ka drugim database platformama. Verzija 3.0 podržava pristup ODBMS, SQL serveru kao i importovanje dBASE (dBF) fajlova i SQL tabela. Preciziranje "server" baze se obavlja SQL *Connections* komandom u *File* meniju.

Prikaz i unos podataka

Postoji nekoliko načina prikaza podataka: stranicni, tabelarni i preko formulara koji se posebno dizajniraju *form designerom*. Ne moraju biti prikazana sva polja table i što olakšava kretanje kroz bazu podataka. Kretanje se obavlja uz pomoć "video" toolbara na dnu ekrana (početak se menja preko *options* menija). Tasteri podržavaju kretanje na početak i kraj baze, kretanje za record ulivo ili udeseo, pauziranje ili prekid ispisa, postavljanje filtera ili skok na željeni indeks, kao i uključivanje i isključivanje prikaza eksternih podataka (audio, video itd.).

Prelazak sa polja na polje pri unosu podataka se ostvaruje pritiskom na "Tab" ili "Enter". Rad popunjavanja polja kao i njihov izgled se može odrediti u *form designeru*. Za svako polje je vezana posebna funkcija ili čitav program, čime je olakšano ažuriranje prikaza table. Naravno, polje ima niz svojih metoda i osobina pa je kontrola u potpunosti u rukama programera.

Superbase je dizajniran oko ideje stranice. Na jednoj stranici može biti više table (baza podataka, linkovanih ako je potrebno), prikazanih proizvoljno tj. u vidu niza negrupisanih polja, tabelarni ili preko *listbox* i *datagrid* dijaloga.

Dizajniranje stranice se obavlja u *form designeru*, zasebnom delu paketa *Superbase*. Uz njega dolazi i galerija unapred definisanih stranica, pa je potrebno samo izabrati željeni dizajn i table koje će biti njime prikazane, ostatak posla je automatizovan. Dizajner koji vole da rade "od nule" odabraće *new blank form* opciju.

Unutar *form designera* naći ćete sve delove Windows okruženja: *listbox*, *datagrid*, *checkbox*, *button* itd. Odabiranjem objekta (taster ili polje na primer) i pritiskom na "F4" dobijate listu svih metoda, osobina i *events*. Štaviše, čitava hijerarhija *Superbasea* je ugrađena u dobijeni dijalog, pa se lako vide "roditeljski" i "dečji" objekti. Hijerarhija *Superbasea* je detaljno opisana u *help* sistemu uz mnoštvo primera, pa će vam biti lako da se "uključite" u rad sa potrebnim objektima.

Upiti i izveštaji

Upiti se prave na dva načina (ako izuzmemo upotrebu programskog jezika SBL): uz pomoć *query by example* (filter meni opcije). Nakon ulaska u query treba odabrati način prikaza rezultata. To mogu biti prozor, ekran, printer, disk fa-

jl, tabela, *clipboard* ili *answer*, već predefinisana tabela za *query* odgovore.

Čeo prikaz je potpuno promenljiv, a izmenjene atribute možete proveriti preko *example* ("F5") meni opcije. Odabiraju se željene kolone za prikaz, unose se upitne formule u odgovarajuća polja, bira način sortiranja za svako polje posebno a moguće je i grupisanje podataka. Šta više, jedan izveštaj može sadržati više tabela pa je prikaz željenih podataka praktično neograničen.

Filter meni komanda ograničava prikaz podataka samo na one koji zadovoljavaju zadati uslov. Iako elegantna opcija, u radu je prilično sporpa pa je izbegavajte korišćenjem izveštaja i upita. Moramo da napomenemo da je rad sa filter opcijom unutar *Superbasea* ipak mnogo brži



nego sa *MSAccessom*, na mašini sa P5 procesorom na 133 MHz i 16 MB memorije.

Slično upitima, uz nekoliko dodatnih opcija, prave se i izveštaji (*report*): *header*, *crossstab* (sumiranje više rezultata u jedan upotrebljiv, slično 3D tabelama u *Excelu*), *calculate* i *obavezni properties* (podešavanje prikaza polja, fonta, boje, širine itd.). Report je organizovan slično modulu file dijaloga tako da će se lako saznati pri izradi izveštaja.

Svaki "miskem napravljeni" izveštaj smešta se u posebne tekst-bufere slične SQL upitima koji se mogu "ručno" doradivati, što je idealno za napredne korisnike. Pod uslovom da ne koriste *Form* i *Recordset* komande unutar upita uključuje *query optimizer* za optimalnu brzinu pretrage.

Rad u mrežnom okruženju može biti prilično zahtevan sa programerske tačke gledišta, no i manje zahtevni korisnici su zaštićeni od izmene podataka u toku priprema izveštaja *enforce data consistency* opcijom: najbolje je uvek je držati uključenu. Kao i u slučaju upita, izveštaji se mogu smisliti na disk za kasniju upotrebu preko *open* meni komande ili iz SBL programa.

Dodatne mogućnosti

Uz *Superbase* dolaze opcije za cirkulama pisma, pravljene nalepnica i mail sistem. Da biste koristili mail sistem potrebno je da imate instaliran neki od mail servera, *Lotus cc:Mail* na primer. Takođe, priložen je i dialog editor za kreiranje Windows dijaloga, *slican form designeru*.

Programi (SBL) se pišu u priloženom editoru, kratkom i brzom programu koji služi svrhu. Tekstualni *external* tip podataka će biti prikazan upravo ugrađenim editorom, pa nema potrebe da proveravate postoji li na sistemu *Notepad* ili sličan program. Jedna od dobrih osobina *Superbasea* je i podrška za SQL upite. Skoro sve SQL komande su podržane, a njihov uslov je jednostavan, preko *command* ("Alt-F1") opcije ili program pridruženog proizvoljnog ekranskom tasteru.

Ugrađen je i sistem za modemske komunikacije, sa izborom broja telefona, *baudrate*, *CDM* porta i fajl transfer protokola (wmodem, xmodem i xmodem crc) - programeri su oslobođeni razvijanja tog dela informacionih sistema.

SBL, rad sa objektima

Superbase Language je proceduralno orijentisani jezik sličan *Basicu*, sa proširenjima za pristup objektima ugrađenim u nekom od *designera* ili ugrađenim u samu hijerarhiju paketa. Nažalost, nije moguće praviti sopstvene objekte.

Za listu postojećih objekata koriste *help* sistem. U svakom trenutku možete dobiti sve podatke o aktivnom objektu pritiskom na "F4". Uz *Superbase* dolazi i biblioteka korisnih procedura i funkcija za rad sa seringovima, *windowsom* i tabelama. Primeri programa nalaze se u *samples* direktorijumu (obratite pažnju na *SBL*, program za vođenje avio agencija).

Prostor u broju nam ne dozvoljava da kompletno opišemo SBL, no budite sigurni da je to moćan jezik koji je godinama usavršavan, a i pored toga je ostao lak za korišćenje i brz razvoj aplikacija.

Damir ČOLAK
(dcolak@ton.ton.bg.ac.yu)

TIP: Baza podataka

Prvi razvoj aplikacija jednostavnost upotrebe; bogatstvo komandi, OLE2 itd.

Preporučeno

Bogaviti u svojim malim verzijama.

Caligari Truespace 2.x (32-bit)

Odičan program za 3D modeliranje i animaciju

Prve verzije ovog programa razvijene su za Amigu 500. Za tadašnje vreme je bio izuzetno spor, zahtevao je jaku mašinu za rad. No, bio je poseban po ideji "promotora". Nakon startovanja programa, korisniku je prezentovano 3D u vidu rešetke. Objekti se direktno kreiraju i raspoređuju u odnosu na rešetku, tako da se ni u jednom trenutku ne gubi orijentacija u

prostoru. Samim tim i animacija je značajno olakšana. Inovativnost mu je obezbedila prvo mesto u mnogim testovima, uz *3D Studio* i *Imaginę*.

Minimalna konfiguracija potrebna za rad *Truespacea* je 486DX procesor sa bar 8 MB memorije. Zahtevniji rad sa objektima i *raytrace*-om podrazumeva makar 16 MB memorije i DX2 ili jači procesor (*Pentium* je preporučljiv).

Operativni sistem mora biti 32-bitni, može i Win 3.11 uz Win32s podršku (1.20 ili višu).

Jedna od novosti 32-bitnih (2.x+) verzija *Truespacea* je podrška *Intel 3DR* tehnologije za 3D renderovanje u realnom vremenu. Uz pomoć 3DR svi objekti su prikazani renderovani, uz izbor složenosti prikaza (teksture i pozadina). Iako izuzetno produktivan način prikaza, ni na *Pentium* 100 računaru sa *ATI Graphics Pro Turbo* (2 MB) karticom nije dovoljno brz. Video kartice sa podrškom za 3DR pružaju rad u *solid* vidu modu brzinom *wireframe* prikaza (jedna od njih je *Matrox Impression Plus*). Za listu kartica koje podržavaju 3DR kontaktirajte caligari@netcom.com.

Modeliranje

Kreiranje objekta možemo početi korišćenjem *Spinevox* ili modifikovanjem jedne od primitiva (*plane, cube, cylinder, cone, sphere, torus*). Postoji i mogućnost kucanja teksta, korišćenjem bilo kog fonta instaliranog u Windows pri čemu on postaje ravnopravan objekt i moguće ga je dalje modifikovati. Na raspolaganju su sledeći alati za modifikovanje: *point edit, sweep tool, variates, object deform, surface sculpt, boolean operators, polygon tools*.

Više objekata može biti povezano hijerarhijski (telo, ruka, šaka, prsti npr.), opcijama *give as child* i *give as sibling*. Boolean operacijama moguće je praviti uniju, razliku i presek objekata, dok *surface sculpt* opcijom izuzemo lako menjamo bilo koji postojeći oblik. Na primer, prošim povećanjem jedne tačke na površini lopte i sve ostale je prate (kao kada se probuši fudbalska lopta).

Još jedan moćan alat za modifikovanje objekata je *lattice*. Svaki objekt ima svoj *lattice*. Kada modifikujemo objekt mi u stvari modifikujemo *lattice*, a objekt mu se prilagođava. *Lattice* možemo napraviti i samostalno, bez objekta, tako da bilo koji objekt može da ga prihvati kao svoj. Recimo, napravimo *lattice* oblika peščanog sata i pridružimo ga sferi. Na taj način možemo provlačiti loptu kroz „staklo“ peščanog sata i ona će se skupljati i širiti shodno položaju.

Materijali

Banika materijala je siromašna u osnovnoj verziji. Dolazi nekoliko „prirodnih“ materijala (drvo, mermer, staklo, metal, bakar) uz dodatna „svemirskih“ materijala nastalih *morphingom*. Karakteristike materijala koje se mogu menjati su sledeće: senčenje (*faceted, autofaceted, smooth*), tip renderovanja (*flat, phong, metal*), *texture map, bump map, environment map* kao i nove *proceduralni granit, marble* i *wood* tekstu-



re. Što se tiče senčenja, posjoe sledeći parametri: *ambient glow, shininess, roughness, transparency* i *index of refraction*.

Rendering

Truespace kao i svi drugi 3D animacijski programi sa Amige koristi *ray trace* metod renderovanja. Nažalost, *ray trace* uzima danak u potrebnim resursima. Za brže renderovanje na raspolaganju su vam *shadow map* izvori svetla. Opcije renderovanja su sledeće: *raytrace offset, draft* (za brzo renderovanje), *antialias, fog, background* (može biti animiran) i *global env* (svet koji se oslikava na svim objektima).

Za renderovanje animacije možete odabrati JPG, AVI, TGA, BMP i FLC formate. AVI format podrazumeva sve instalirane kompresione algoritme (*intel Indeo* itd.). Od efekata na raspolaganju su *motion blur, depth of field, field rendering* kao i podešavanja vezana za njih.

Animacija

Princip „da“ je izuzetno produktivan pri dizajniranju animacije. Za svaki od željenih pogleda možemo otvoriti novi prozor, a svaki objekt

može biti proglašen za kameru. Na taj način imamo apsolutnu slobodu režiranja. Broj kamera i izvora svetla je ograničen samo memorijom. Podržana je i animacija svetlosnih izvora: treperenje svetla, izmena boje itd.

Svaka od postojećih funkcija za obradu objekata predstavlja način za pravljenje animacije. Odredite broj frejma, rotirajte objekt i animacija je gotova. Upotrebom *lattice* prave se fantastični efekti interakcije objekata, kao primer pogledajte demonstracije koje dolaze uz *Truespace*.

Za preciznije definisanje animacije koristite *animation project* window. U njemu ćete naći dodatne opcije za manipulisanje *keyframe*ovima, animacijom tekstura, pozadine i ostalih postojećih osobina svake scene. Sinhronizacija animacije objekata je izuzetno jednostavno izvedena. Za preciznije određivanje brzine kretanja objekata, koristite *spinevox*, veći broj čvorova i kretanje je sporije (i obrnuto). Uz *Truespace* dolazi veći broj predefinisanih putanja, kao što su krug, sroce, parabole itd. što čini rad bržim. Naravno, moguće je dodati sopstvene putanje u listu postojećih.

Nažalost, na ovom prostoru mnoge opcije *Truespace* ne mogu biti ni pomenute. U svakom slučaju to je program koji obavezno morate pogledati, korisnički interfej je zaista genijalno osmišljen sa moćnom render mašinom i obiljem potrebnih opcija.

Damir ČOLAK
(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TP: 3D modeliranje i animacija

Proizvođač: Alchemy Mindworks

Proizvodnja: Alchemy Mindworks

Kvalitet renderovanja: korisnički interfej, bogatstvo opcija.

Manjane: Zahtevnost po pitanju hardvera.

GIF Construction Set

Još jedan Maci Windows program za manipulaciju GIF slikama od Alchemy Mindworks

Graphics Interchange Format nastao je još 1987. godine a već dve godine kasnije „CompuServe“ je uradio poslednju reviziju standarda koji donosi niz noviteta a poznat je pod oznakom „GIF 89a“. GIF format je i pre ovog unapređenja bio čuven po dobroj kompresiji (koristi se varijantna LZW algoritma) i ograničenju od maksimalno 256 boja za sliku ali sve do popularizacije Web-a nove mogućnosti formata gotovo niko nije koristio. Većina programa nije prepoznavala sve novitete.

Najznačajniji noviteti su mogućnost smeštanja više slika unutar jednog fajla i novi tipovi blokova. Dodaj je blok za komentar koji može sadržati razne informacije vezane za sliku koje nisu predviđene za prikazivanje sa slikom dok

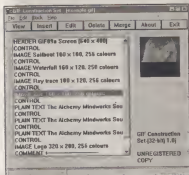
podaci koji se nalaze u posebnom bloku za tekst imaju mogućnost da budu prikazani preko slike a da ne naruše njenu strukturu. Takođe, dodaj je i kontrolni blok koji definiše transparentnu boju slike a moguće je postojanje i posebnog bloka u kome razne aplikacije mogu da drže svoje podatke.

Korišćenjem ovih novih definicija moguće je od niza slika napraviti animaciju ili čitavu prezentaciju u jednom fajlu. Prva mogućnost se često koristi kod Web prezentacija zajedno sa transparentnom bojom, dok druga gotovo da nije zaustapljena. Uostalom, za prvu mogućnost je i sam „Nescape“ od verzije 2.0 svog *Navigatora* dodao definiciju petlje u GIF format kako bi se animacije, sačinjene od više slika unutar jednog

fajla, izvršavale više od jedanput, što oživljava statične HTML Web stranice. Zanimljivo je da i pored velike važnosti GIF formata za Web „Nescape“ ni u verziji 3.0 *Navigatora* nije omogućio prikazivanje teksta iz pomenutog bloka za tekst.

Jedan od prvih programa koji podržava sve mogućnosti GIF formata je *GIF Construction Set*. Proizvođač programa je poznata softverska kuća „Alchemy Mindworks“ koja se prečula svojim sjajnim shareware programima za prikazivanje i konverzije slika, i ovaj program je sa shareware licencom, a eventualna registracija važi i za Windows 95 i za Windows 3.11 verziju. Mi smo imali priliku da se upoznamo sa verzijom ovog programa za Windows 95, a ako imate pristup internetu, na URL-u <http://www.mindworkshop.com> možete preuzeti ove verzije ovog programa kao i druge proizvode ove kompanije (*Graphic Workshop, QuickShow Light, CraftCar for Windows, GraphServer, Pagan Daybook...*).

GIF Construction Set omogućava kreiranje GIF fajlova sa svim mogućnostima ovog formata, sem korišćenja bloka aplikacija. Ali, ukoliko



učitana slika sadrži taj blok, on će se pojaviti u spisku. Najčešća primena ovog programa je da od više običnih GIF-ova načinimo jednu, kome po pravilu, ako spremamo sliku za Web prezentaciju, biramo transparentnu boju. Svako od slika možemo dodeliti sopstvenu paletu, ali prikazivanju takvih slika na uređajima koji nisu u

možućnosti da prikažu svih 16 miliona boja može doći do neželjenih efekata ukoliko slike imaju različite palete. Zbog toga je moguće po ubacivanju nove slike izvršiti remapiranje i dierovanje svih slika prema globalnoj paleti. Svakoju učitanoj slici moguće je odrediti poziciju u odnosu na prethodnu sliku što u određivanje pauze između pojavljivanja slika omogućava pravljenje zanimljivog slajd šoua u jednom fajlu.

Pored slike, moguće je dodati blokove sa komentarom i tekstom koji se prikazuje preko slike. Kod ovog poslednjeg bloka moguće je birati boju i poziciju teksta. Takođe, moguće je za svaku od slika dodati i kontrolni blok u okviru koga se bira koja će boja biti transparentna. Svaka slika može da bude interjezovana, a palete (lokalne i globalna) se mogu učitavati iz drugih slika. Moguće je editovati i dimenzije slike i naravno dodavati već pomenute *Netscape* prečke kao i dati naslove svakom bloku.

Što se tiče upotrebe programa, predlažemo da učitate oba primera koja se dobijaju uz program i kroz nekoliko minuta sve će postati jasno. Ako

vas ipak zanima sve do detalja, predlažemo vam veoma lepo pisan *Help* koji će dati odgovore na sva pitanja.

Kao i svi programi "Alchemy Mindworks" GIF Construction Set 95 pati od izvesnih bagova. Mi smo našli na probleme kada smo pokušali da učitamo više slika veličine celog ekrana i da ih malo podesimo. Pri pregledu slike (opcija *view*) program se povremeno zaglavljivao tako da je bio neophodan pritisak na "Ctrl-Alt-Def" kako bi se program odstranio iz memorije. Uz ogradu da je problem možda u samom *Windows 95*, moramo vas upozoriti na opreznost pri radu sa ovim programom. Uostalom zbog starih bagova "Alchemy Mindworks" stalno izbacuje doradene verzije svojih programa (mi smo testirali verziju 1.0j), pa nije na odmet povremeno pogledati na njihov home page.

Dušan DINGAJAC

TIP: Program za manipulaciju GIF slikama

Prilagodljivost: Prilagodljivost za korisnike	
Proizvođač: Kompletna podrška GIF89a formata, podržavanje za korišćenje	Učinkovitost: Prilagodljivost za korisnike

Norton Commander 95 (beta 3)

Tvorci čuvenog NC-a napokon su se odlučili za Windows 95

Norton Commander je pre par godina bio neprikosnoveni *shell* za rad sa fajlovima. Odlično rešen interfejs kopirani su mnogi. Vremenom je jedan od klonova, *Dos Navigator*, nadmašio svoj uzor i (bar kod nas) postao opšte prihvaćen. Tome je doprineo i sam "Symantec" jer je verzija 5.0 donela ponajviše bagova. Pošto se dugo vremena nije pojavio *patch* ili nova verzija, a za *Windows 95* je napravljen *Navigator*, mislilo se da je sa *Commanderom* završeno.

Ali, eto, u naše ruke stigla je *Beta 3* verzija *Norton Commandera* za *Windows 95* koja donosi čak iz marta. Pa šta ima novo? Malo toga. Naravno, podržana su dugačka imena fajlova, dodati su *Network Utility* i *NC Scheduler*, drugo

dugine miša ima promotivne funkcije, postoji mogućnost proizvoljnog definisanja boja i još par sitnica.

Network Utility je alatka koja služi za pregled i korišćenje resursa mreže, dok je *NC Scheduler* jedan tip organizera sa standardnim podsetnikom, kalendarom, ali i mogućnošću startovanja definisanih procesa u zadato vreme.

Iako je izvršeno prilagođenje korisničkom interfejsu *Windowsa 95*, zapanjujuće je koliko su autori uspeali da održe izgled starog NC-a. Piscu ovih redova se čak na prvi pogled učinilo da je neč o DOS verziji. Lepa vest je i da je 99% prečica na tastaturi ostalo isto. Novi NC preuzima asocijacije za ekstenzije fajlova od *Windowsa*, ali je moguće i ručno dodavanje/menjanje. Interesantno je da se NC maksimalno oslanja na *Windows*. Tako za formatiranje disketa poziva *Windows* format, a *Network Utility* poseduje stavku *Explorer* (koja pokreće *Explorer*). Jedna od popularnih opcija NC-a, filteri, postoje u istom obliku kao i u ranijim verzijama. U ovoj verziji ne postoji opcija *LINK*, ali je predviđena za finalno izdanje.

Pri dnu panela mogu se uključiti ekzotički tasteri za brzo menjanje prikaza (*brief, full, tree*) dok se na vrhu kolona

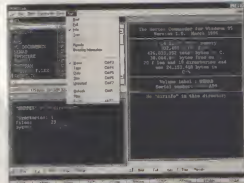
nalaze dugmad sa imenima polja kojima se menja sortiranje u toj koloni. U NC-u je i dalje sadržan njegov *Change Directory* koji se može postaviti u neki od panela i tako dobiti *explorer-like* okruženje. Doduše, ovdje se ispoljava jedan od bagova: ne reaguje na promenu direktorijuma mišem, samo preko tastature. No ovo je ipak *Beta...*

Kao i u DOS verziji, moguće je startovanje programa iz komandne linije, pri čemu NC svaki put poziva *DOS Prompt*. Rad sa arhivama nije unapredni ni malo, tako da je nemoguće ući u arhivu uzat arhive ili pogledati neki fajl u njoj. Interni Zip arhiver podržava duga imena fajlova.

Brzina je sasvim solidna, štaviše odlična. Usporejama nastaju kada se iz nekog prozora prelazi u NC i tada treba malo čekati na iscrpavanje. U odnosu na prespori *Navigator*, NC 95 je osvešten. Verzija je, iako *Beta*, dosta stabilna (nije se dogodilo da "pukne"), što je obećavajuće. Bagova ima, ali ne puno. Prirečeni su sledeći: pored pomenutog бага sa mišem, *progress bar* pri kopiranju fajla odmah ode na 100%, ako se otkuša komanda i pređe u drugi prozor NC je neč izvršiti po povratku u njega i pritisakanju tastera *Enter*. Takođe, *System Information* ne daje baš tačne podatke i dosta je stromašniji od onog iz verzije 5.

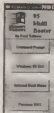
Ovakav kakav je NC 95 je odličan za početnike kojima ne treba nešto komplikovano. Nadajmo se da će "Symantec" uskoro objaviti kompletnu verziju koju bi mogli da prošire za neke opcije, makar *usermode/readonly* fajlova, proširili *System Information* i poboljšan rad sa arhivama.

Nenad ORLIK
(orlic@setsnet.co.yu)



TIP: Fajl menadžer

Prilagodljivost: Prilagodljivost za korisnike	
Proizvođač: Odlično preuzimanje DOS verzije, potpuna podrška dugim imenima	Učinkovitost: Malo unapređenja, posebno po pitanju arhiva



Multi Booter 95

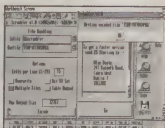
Priilikom aktiviranja opcije Shutdown u Windowsu 95 nudi se mogućnost ponovnog startovanja kompjutera u MS-DOS modu, ali da bi se došlo do Boot menija potreban je restart kompjutera i blagovremeni pritisak na taster F8 (kada se pojavi „Starting Windows 95“). Nedostaje opcija kojom bi se Windows 95 lako prevagatio da po resetovanju ne učitava grafički korisnički interfejs, već samo sistemske fajlove ostavi u DOS prompu.

Rešenje koje se može naći u programu *95 Multi Booter*, nudi i opciju aktiviranja Boot Menija kao i opciju za butovanje u prethodnoj verziji DOS-a. U tom slučaju se umesto sistemskih DOS fajlova koriste alternativne sa ekstenzijom .DOS.

Sam izvršnog fajla za Windows 95 postoji i DOS program koji će vam omogućiti da kompjuter pokrenut u prethodnoj verziji DOS-a vratite u grafičko okruženje Windowsa 95.

TIP: Oslabljeni rebootovanja Windowsa 95

INFO: Windows 95 -> DOS (MS-DOS) i obratno
VER: 4.0 -> NISPOVNOGMC (ne postoji)



Scrambler

Priilikom saobraćaja binarnih datoteka putem elektronske pošte binarni fajlovi se pretvaraju u tekstualne. Koriste se programi za kodiranje i dekodiranje fajlova koji po određenom standardu (prebivito XX encode/decode) binarne fajlove razbijaju na seriju fajlova posebno foramtiranog teksta, koji se može slati kao svaka druga poruka. Da bi se od serije poruka dobio izvorni fajl, koriste se programi za dekodiranje teksta, koji sve segmente jednog fajla skalpa u celinu.

Najrasprostaniji su programi koji celokupan posao obavljaju iz komandne linije a razvijeni su po funkcijama na kodere i dekodere. Standard koji je u širokoj upotrebi je UU (Unix to Unix) pa se programi zovu UUencode i UUdecode. Program koji obo postavlja obavlja u grafičkom okruženju koristeći umesto linijskih parametara izbor iz menija zove se Scrambler. Parametre, kao što su broj čelija po liniji i najveća veličina poruke dovoljno je podeliti jednom. Program dolazi u više verzija, od kojih verzija za MC68020+ korisno radi. Nešto brža varijanta programa je rezervirana za registrovane korisnike.

TIP: Konvertor za protok fajlova preko e-maila

INFO: Windows 95 -> DOS (MS-DOS) i obratno
VER: 4.0 -> NISPOVNOGMC (ne postoji)

Virus Workshop

Novi verzija poznatog virusa kalera dolazi sa proširenom bibliotekom virusa, koja sada sadrži 620 identifikacija za fajl i bootblock viruse. Zaštita bootblocka disketa je jednostavna kada se instalira bootblock koji vrši proveru sistemskih vektora priilikom butovanja. *Virus Workshop* poseduje opcije za pregledanje i manipulaciju nutim sektorom na hard disku, pa predstavlja kompletno rešenje za preventivnu zaštitu od virusa. Sve moguće provere sistemске memorije se automatski obavljaju po aktiviranju programa. Gotovo sve vrste fajlova se efikasno proveravaju, pri čemu se arhive raspakuju, kompresovani izvršni fajlovi interno dekompresuju pa se tek onda binarno proveravaju. Podržano je više formata kompresije i pakovanja fajlova.



TIP: Zaštita od 600 fajl i boot virusa

INFO: Windows 95 -> DOS (MS-DOS) i obratno
VER: 4.0 -> NISPOVNOGMC (ne postoji)

Dialog Killer

Intuitivan rad u Windowsu podrazumeva čestu interakciju aplikacije i korisnika putem dijaloga. Kako Windows aplikacije nemaju standardnu opciju (Do not display this message in future) nastao je prostor za kratak utility koji će to namoćestiti.

Dialog Killer v1.2 automatski odgovora na dialog prozor koji se pojavljuje u aplikacijama. Od korisnika se očekuje da obeleži nepoželjni dijalog i podesi standardni odgovor. „Sledećeg puta“ neće biti je *Dialog Killer* radi transparentno u pozadini i presreće sve neželjene dijaloge pre nego što se pojave na ekranu, šaljući aplikaciji prepođeseni odgovor.

Dijalozi se jednostavno podešavaju bilo ručno (upisivanjem imena programa, dijaloga, dijaloga prozora i traženog odgovora), bilo „u letu“, kada se neželjeni prozor prvi put pojavi. U programu postoje opcije za dodavanje, editovanje i brisanje dijaloga prozora iz baze koju program pravi. Sem standardnih odgovora koje program prepoznaje (OK, CANCEL, ABORT, RETRY, IGNORE, YES i NO) mogu se dodati i drugi odgovori koji se pojavljuju priilikom rada.

B. BUBANJA

TIP: Automatsko odgovaranje na sistemske dijaloge
INFO: Windows 95 -> DOS (MS-DOS) i obratno
VER: 4.0 -> NISPOVNOGMC (ne postoji)

Windows Command Line

Za pokretanje aplikacija i rad iz komandne linije može se umesto DOS Prompta koristiti i zamena u vidu *Windows Command Line*. Aplikacije za DOS, Windows i OS/2 se mogu startovati kucanjem njihovog imena pri čemu pokrenuta aplikacija radi u prozoru WCZ-a.

Program poznaje ukupno 132 komande među kojima se pored standardnih DOS i OS/2 nalaze i komande za upravljanje procesima (ListWin i KillProg). Program omogućava startovanje programa u određeno vreme, upisivanje više komandi u jednom redu itd. Aplikacije se mogu smestiti u naslovnu liniju prozora, pokraj ugrađenih komandi UNZIP, ENCODE, DECODE, UNENCODE.

U arhivi dolaze dve nezavisne verzije programa, koje se razlikuju po veličini prozora koje za-



uzimaju u toku rada. WCZ je mali i ekonomičan, a za aplikacije najbolje otvara dodani prozor, dok ZWCZ zauzima više mesta na desktopu i za nove aplikacije koristi matični prozor.

B. BUBANJA

TIP: Shell za aplikacije sa 139 komanda
INFO: Windows 95 -> DOS (MS-DOS) i obratno
VER: 4.0 -> NISPOVNOGMC (ne postoji)

Hoću svoj Web...

... nećete da me prevarite!

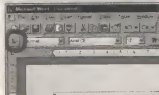
(„Maratonci trče počasni krug“, 51. minut)

U protekla dva broja smo se detaljno pozabavili Internetom i time šta on nudi. Pozabavili smo se time kako doći do Interneta i šta naći na njemu. Polako ali sigurno je došlo vreme da kažemo i nešto o tome kako da se i vi nadate među ostalima, odnosno kako da brzo i jednostavno napravite lepu i atraktivnu Internet prezentaciju, bilo ličnu, bilo za firmu ili vašeg kućnog ljubimca. Iako se možda od nas očekuje da se pozabavimo „programiranjem“ u HTML-u, mi se time nećemo baviti jer se na tržištu nalazi već mnoštvo alata koji omogućavaju brzo, lako i efikasno kreiranje Web prezentacija. Bavićemo se upravo time, kako da neko ko ne želi da uči HTML i ne želi da plaća nekog profesionalca da mu pravi stranice napravi lepu prezentaciju na Internetu.

Prvo od čega treba poći je to da li želite da već postojeće dokumente (npr. rađene u nekom od alata iz Microsoft Office paketa) postavite na Internet ili želite da krenete od nule. Rešenje za prvu varijantu postoji u vidu najnovije linije besplatnih Microsoftovih alata pod imenom *Internet Assistants*. Trenutno postoje „asistenti“ za Word 6 i 7, Access, Excel i Schedule+, dok je verzija za PowerPoint zbog nekih problema povučena sa tržišta. Svi ovi alati su jako dobri i omogućavaju lako prenošenje gotovih dokumenata iz nekog od ovih popularnih programa na Internet, tj. World Wide Web.

Internet Assistant for Word

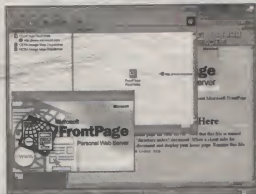
Ovaj program se po instalaciji ne poziva posebno, već kao deo samog Worda. Da bi se već gotov tekst našao na Internetu potrebno ga je učitati u Word i prostim File/Save As snimiti kao HTML, čime je problem rešen. Ono što ćete tog trenutka dobiti je malo izmenjen osnovni ekran Worda sa kontrolama prilagođenim za kreiranje HTML fajlova, a sam dokument će verovatno biti nešto drugačije prirođen zbog ograničenja HTML-a. Uz stene korekcije dobićete Web stranice baš kakvu želite, a da pri tome niste ni takli izvorni HTML kod. Jedna od mana ovog programa je to što zbog multimedijalnih mogućnosti Worda (koje i nisu impresivne) ne može da prikaže pozadinske slike, pozadinsku muziku, pravo ime stranice i tome slično, ali se Word lepo



može iskoristiti kao neki međustadijum između klasičnih tekstualnih Web čitača (Lyux) i modernih Internet zverki (Netscape Navigator III, Microsoft Internet Explorer, videti SK 10/96).

Od nule

Ukoliko ste jedan od onih ljudi koji žele da svoju prezentaciju kreiraju od nule, onda vam je na raspolaganje zaista pravo mesto. Autor ovog teksta je imao prilike da proba nekih desetak, ali su se tri izdvojila kao za sada neprevaziđeni alati. To su, naravno, *Netscape Navigator Gold* o kome je već pisano na našim stranicama i koga ćemo sada preskočiti, zatim *Microsoft FrontPage* koji je posebno zanimljiv, kao i program pod imenom *NetObjects Fusion* nepoznate firme „NetObjects“.



Microsoft FrontPage

U toku pisanja ovog teksta aktuelna verzija ovog programa je bila 1.1, a na Microsoftovoj stranici je u trenutku štampe najavljivano skoro pojavljivanje *FrontPage 97* paketa. Osnovna prednost *FrontPage* je u tome što je praktično dovoljan sam sebi da bi se sve probalo i videlo kako izgleda. Paket se sastoji iz tri osnovna dela: *FrontPage Explorer*, *FrontPage Editor* i posebne poslatice pod imenom *Personal Web Server*. *FrontPage* je zamišljen kao mrežna alata i da bi radio potrebno je da bude instalirana TCP/IP podrška u Windowsu 95 ili NT-u 4.0. *Personal Web Server* je alata koja vam služi da vašu kreaciju vidite tačno onako kako će biti videna preko mreže, iz nekog čitača, ali ne direktnim učitavanjem fajla nego čitanjem preko mreže. Nije pretrano zahtevan što se sistemskih resursa tiče, nije ni šampion brzine i mogućnosti, ali osnovne funkcije obavlja besprekorno. *FrontPage Explorer* je deo paketa u ko-

jem birate koju ćete Web prezentaciju editovati i pregledate njenu organizaciju. Moguće je automatski proveriti da li je veza vaše stranice sa nekom drugom ispravna ili nije. Jako lepo i pregledno urađen je i pregled veza unutar same stranice.

Što se editora tiče, editor k'o editor. Ništa specijalno. Prisutne su sve opcije koje je jedan ozbiljan editor treba da ima, kao i svrati specifične za HTML kao što su editovanje veza sa drugim stranicama, bilo na World Wide Web ili na vašim stranicama, ubacivanje slika i podešavanje parametara. Treba pomenuti veoma dobar editor formulara i akcija koje se dešavaju kad se pritisne „Submit“ dugme na prezentaciji. Ovaj editor je prvi koji smo videli da u potpunosti podržava predloženu HTML 3.2 specifikaciju. Netscape se takođe tako deklariše, ali praksa govori drugačije. Sve u svemu, *FrontPage* je kompleksan, ali i jednostavan program za kreiranje Web prezentacija profesionalnog izgleda.

NetObjects Fusion

Za razliku od *FrontPage*, *Fusion* je paket koji se može slobodno nazvati parazitom. Da bi se sve videlo kako treba potrebno je da korisnik već ima i WWW čitač i server, ali je zato kao editor stvarno neprevaziđen. U stvari, *Fusion* se ne može nazvati klasičnim editorom. To je jedan od onih „Wizard“ paketa koji praktično sve urađuje za korisnika, a na korisniku je samo da eventualno promeni tekst (koji je često toliko savršen da ga je nepotrebno menjati) ili slike. Velika mana ovog paketa je to što se ne može krenuti od početka, apsolutne nule, već on mora nešto da započne. Treba napomenuti

da je ovo jedini Web editor u kojem je moguće sliku odvući mišem na određenu poziciju uz velike izgleda da će na kraju tu i ostati. Ako ni zbog čega drugog, onda zbog ovog i zbog neverovatne lakoće upotrebe treba ga probati i izdvojiti dvadesetak megabajta mesta na disku, kao i najmanje 20 MB RAM-a ukoliko ste ljubitelji NT-a ili 16 ukoliko radite pod Windowsom 95.

Epilog

Treba biti iskren i reći da i pored mnoštva editora na tržištu ni jedan nije onaj prav, onaj kompletan i onaj moćan kao što su Word ili Excel u svojim klasama. Ako treba rangirati proizvođače navedene ovde, onda je redosled svakako Internet Assistant, *FrontPage*, *NetObjects Fusion*, *Netscape Navigator Gold*, ali ukusi i zahtevi su različiti. Probajte, izaberite i vidimo se na Internetu!

Marko MILVOJEVIĆ
(markom@delart.f.bg.ac.yu)

Ovo je „udarna novost“ naše rubrike o komunikacijama, gde ćemo se baviti zanimljivim, originalnim i korisnim sadržajem Interneta. Namera nam je da opisima obuhvatimo što više različitih tema i time eventualno inspirišemo čitaoce da se i sami upuste u istraživanje po Mreži.

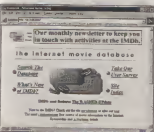
Autostoperski



Volite li filmove?

Ako ste zagejani filmovi, onda će vam verovatno prijati *Internet Movie Database* (<http://uk.imdb.com>), baza recenzija, filmografija i podataka o raznim ličnostima iz sveta filma kojih se ne bi stidele ni najpoznatije filmske enciklopedije, a koju održavaju volonteri širom interneta. Ukoliko više volite tekuće događaje, onda je tu www.hollywood.com sa vestima o onome šta se snima i recenzijama onoga što je već snimljeno. Dobar izbor za one koji ne znaju šta da traže u lokalnoj videozastupi su i www.flixs.co.uk i [www.arsak.com/EMPIRE](http://www.filmsouts.com, a tu je i elektronsko izdanje popularnog filmskog časopisa <i>Empire</i> na adresi <a href=).

Pored ovih opširijih informacija, u poslednje vreme jako su popularne i prezentacije novijih filmova, filmskih kuća ili pojedinih glumaca. Jedna od izrazito zasusipenih zvezda na Internetu je *Sandra Bullock*, a jednu od njenih prezentacija možete pogledati na www.sandra-bullock.org. Pored „zvaničnih“, na Internetu je i dosta privatnih prezentacija posvećenih glumcima. Kostrici koji imaju dovoljno slobodnog vremena na ovaj način ovekovečuju svoje filmske idole, a iznena-



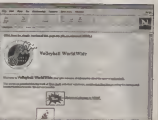
je da se ovakve prezentacije po sadržini i korisnim informacijama mogu meriti čak i sa onima koje radi profesionalci: pogledajte, na primer, www.itsurl.net/~top/woody. Impozantan spisak prezentacija glumaca možete naći i na *Yahoo* (*Entertainment/Movies/Actors*).

I na kraju, da li ste ikada poželeli da nekom poklonite neki svoj organ? Zvuči beslavno, jeste beslavno, a ako ste ljubitelj bizarnog humora oličenog u nizu sjajnih ideja šestorice Engleza poznatijih pod nazivom „Pajtonovci“, posetite www.pythonline.com gde ćete imati priliku da vidite jednu od najgenijalnijih WWW prezentacija na celom Internetu. Biografije glumaca, delovi serija i filmova, kao i mogućnost da svom najboljem prijatelju poklonite sopstvenu jetru dovoljan su razlog da za nju odvojite makar malo vremena. (SP)



Bronzani sport

Posle nedavnih uspeha Jugoslovenske odbojkačke reprezentacije kod nas je porasla popularnost ovog sporta. Za sve koje zanima kako igraju naši reprezentativci italijanskim klubovima preporučujemo da potraže najviše informacije na <http://www.volley.it/ratings/WOLLEY/>. Pored rezultata svih profesionalnih italijanskih liga mogu se naći i informacije o važnijim kupovima i takmičenjima u kojima učestvuju italijanska reprezentacija. Informacije su, doduše, na italijanskom, ali zato je tu i oficijelna FIVB prezentacija (<http://www.fivb.ch>) gde je i moguće dobiti i pregršt informacija o običnoj odbojci i odbojci na pesku (Beach Volley), kao i razna obaveštenja u vezi sa promenama pravila, koja se u ovoj igri po pravdu dešavaju svake druge godine. Ako više volite da vidite kako se odbojka igra „preko bare“, onda na adresi <http://www.volley.org> možete dobiti sve informacije o američkim koledž ligama i Beach Volley profesionalnim turnirima, kao i dosta informacija o istorijatu odbojke i načinima za nabavljanje knji-



vodič kroz Internet

ga i video materijala za ulazanje u saštinu ove igre. Ukoliko vas najviše zanimaju pojedini igrači, predlažemo <http://www.volley.com>. (dd)

Vremenska prognoza

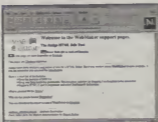
Koliko puta do sada ste poslušali vremensku prognozu i, pošto niste poneli kšobran, došli kući potpuno mokri? Najbolje je da budete sami svoj meteorolog uz pomoć satelitskih snimaka na <http://www.meteocast.com> možete naći dvanaest satelitskih snimaka koji u potpunosti pokrivaju zemljinu površinu. Pošto novi snimci pristižu svakih dvanaest sati, uz malo vežbe moći ćete da sami prognozirate vreme za narednih par dana. Svoju prognozu možete uporediti i sa prognozom profesionalca, jer na ovom serveru postoje prognoze za naredna četiri dana za razne regije širog sveta, a jedna od njih je i beogradska.



Ukoliko vas zanima detaljno meteorološko stanje iznad SAD, potpuniye podatke ćete naći na adresi <http://www.wunderground.com/index.html>. Ovaj server, pored redarskog snimka i trenutnih temperatura u svim većim gradovima, nudi i vrlo zanimljivu temperaturu (heat) mapu. U skoroj budućnosti očekuje se proširenje izveštaja i na ostatak sveta, a pre svega na Evropu, što nas najviše i zanima. (dd)

HTML editor za Amigu

Držite li do sebe? Ako je odgovor potvrđan, onda vam treba način da napravite ličnu prezentaciju. Ukoliko koristite Amigu, za vas je WebMaker, HTML editor koji ima skromne mo-



gućnosti, ali ipak ima više opcija i bolje podržava HTML standard od editora ugrađenog u Netscape Gold 3.0. WebMaker ima svoju stranicu na adresi <http://www.ping.de/sites/titar/webmaker/eng/ish.html> na kojoj je, pored osnovnih informacija o samom programu, autoru i planovima za proširenje, moguće skinuti i aktuelnu verziju. Ipak, zapamtite da za dobru prezentaciju morate koristiti i običan tekst editor kako biste računom podesili neke sitnice oko kojih niste mogli da se „dogovorite“ sa HTML editorom. (dd)

OpenType - precizna tipografija na Internetu

Od samog nastanka World Wide Web-a autor prezentacije nikada nije mogao da zna kako će ona izgledati kod drugih korisnika. Najakutniji je bio problem fontova, pa je „Microsoft“ još u prvoj verziji svog Internet Explorera dodao proširenje tada važećeg HTML standarda: podršku za promenu fonta iz same prezentacije, po želji autora, što je uskovno podržao i Netscape. Jedina mana ovakvog pristupa je to što korisnikov čitač mora imati instalirane fontove koje je autor koristio prilikom kreiranja prezentacije, gde se odmah postavlja pitanje komercijalnih fontova. Rešenje ovog problema opet dolazi iz „Microsofta“ i nosi ime OpenType. Nezavisan je od TrueType standarda i predviđen za elektronsko izdavaštvo, tj. publikacije na Internetu. Autor definiše koji OpenType font želi da koristi u prezentaciji, ne razmišljajući da li koristi autorska prava ili ne (što je do sada bila najveća prepreka); novi HTML standard neće dozvoljavati upotrebu fonta ugrađenog u prezentaciju van te prezentacije, što rešava problem autorskih prava. Predviđa se i zamena TrueType i Type 1 (PostScript) fontova OpenType standardom, što podržavaju i „Microsoft“ i „Adobe.“ Više o ovome možete saznati na <http://www.microsoft.com/opentype>. (mm)

Tehno na mreži

U poslednjih par godina globalni tehno-pokret zahvatio je i jugoslovenske posioare, za šta su dobar dokaz i mnogobrojne tehno žurke, popularni reļjovi (eng. rave = masa, gomila), Slušati Trance, Acid, Drum&Bass, House i sub-pokrete ovih tehno žanrova u većim gradovima



Srbije i Crne Gore postalo je dosta pomodno i puno preostavki o poznavanju same muzike. Kompletan istorijat Housea i nastanak današnjih pravaca možete videti na adresi <http://hyperreal.com>. Sem ovih pojmova, tu se mogu naći i naučne studije uticaja određene vrste muzike na ljudsku psihu. Na serveru <http://www.techno.net> možete pogledati listu najtraženijih techno D.J.-a današnjice uz mogućnost direktnog povezivanja sa njihovim predavačnicstvom na Mreži i bukiranja za dolazak u vaš grad, što bi moglo biti naročito bitno za domaće organizatore. Na Techno-netu se nalaze i psihodelične umetničke slike vezane za ovu kulturnu koje se mogu sresti i u nekim spotovima. U slučaju da vas zanima širok spektar muzičkih dostignuća današnjice, korisne informacije i liste možete naći na www.uk-dance.org. Tu se nalazi kompletna lista najtraženijih singlova za 95/96 godina, lista najnovijih svetskih izdanja, kao i uputstva kako doći do njih odnosno spisak prodavnica. Ako vas zanima kako izgleda elektronski časopis namenjen ovoj vrsti muzike, pravi izbor za vas je XLrdor. U brojevima ovog časopisa se nalaze intervjui sa poznatim D.J.-ima, uključujući njihovu diskografiju i buduće planove. Magazin možete skinuti sa Mreže; probajte www.xr8r.com. (bb)



Blue Wave (2)

Podešavanje Off-line readera

U prethodnom nastavku tema je bio Blue Wave Door. Videli smo da BW omogućuje izvršavanje nekih manipulacija sa poštom pre pakovanja paketa. Sada prelazimo na podešavanje OLR-a, dakle čitača (readera) onoga što nam, u obliku paketa ponaka, stigne sa BBS-a.

Blue Wave Off-line Reader za DOS, kojim ćemo se baviti, možete naći na većini BBS-ova. Najnovija verzija je 2.30, ali razlike između nje i često korišćenih verzija 2.2x nisu velike niti bitne. Postoji "obična" i BW386 verzija, s tim da suštinske razlike nema. BW386 koristi dos-extender radi boljeg upravljanja memorijom (što se primjećuje jedino kod ogromnih paketa i mnogog konferencija) i zahteva 386 ili jači procesor. Postoje još i neki BW kompatibilni readeri, za PC i Amigu (Q-Blue, WaveReader, AmiBW i dr.).

Početak

Kada instalirate Blue Wave potrebno je izvršiti neka podešavanja, mada program za instalaciju sam odradi dosta posla. Prvo treba pododrediti reader i za to treba ući u konfiguracijski dio (Setup/Configure Mail Reader).

Prvo treba podesiti direktorijume (Directories). Download Directory je za pakete pošte preuzete s BBS-a; u Upload Directory reader će smeštati pakete sa odgovorima i novim porukama koji se šalju na BBS. Work Directory je za privremeno smeštavanje pristiglih paketa prilikom čitanja (pažnja: briše se po izlasku iz readera, ne sminjajte tu ništa važno!); u Reply Directory reader će privremeno stavljati poruke koje vi pišete (ista napomena kao i za Work!); Data Directory je za čuvanje podataka o BBS-ovima s kojih skidate pakete i konfiguracije readera. Swap Directory je za „swap“ fajlove (nema veze ako ne znate šta je to, bitno je da taj direktorijum treba da postoji).

U Eksternal meniju podešavaju se putanje do editora kojim će se koristiti za pisanje poruka (preporučujemo Q ili TSE), spell-checkera (prevera pravopisa), komunikacionog programa, ANSI viewer-a (program za pregled ANSI slika), menadžera tagova. U meniju Archivers treba uneti putanje do arhivara, takođe sa imenima izvršnih fajlova, ali i sa njihovim opcijama za pakovanje/otpakivanje.

U Global meniju su sledeći podmeniji: Global Reader Settings (podešavanje prikaza vremena i datuma, uključivanje miša, animacija prozora, aktiviranje zvučnog signala prilikom grešaka, vreme neaktivnosti posle kojeg se uključuje Screen saver, lozinka za prekladanje screen savera, brzina prikaza ANSI koda). Ma-

li Packet Options ima sledeće opcije: Packet List Sort Fields: način sortiranja pošte u dijalogu pri otvaranju paketa (prema imenu ili ekstenziji). Ako je polje postavljeno na None sortira se po datumu. Display Archiver Output: da li reader prikazuje na ekranu rad arhivara. Pack replies at reader exit: ako se stavi YES, reader neće pakovati novonapisane poruke po zatvaranju paketa s poštom, nego tek pri izlasku iz programa. Open reply warning at startup: ako je opcija uključena pri startovanju program vas upozorava ako postoji otpakovani reply paket (zgodno u slučaju da vam se računar blokirao tokom rada u BW-u). Build QWK index files: reader osim BW standarda podržava i QWK, za čije su čitanje potrebne tzv. indeksne (.NDX) datoteke. Ako je opcija postavljena na Always, reader će ih prilikom otvaranja QWK paketa automatski pronaći, a ako je

ako kompjuter ima CGA grafičku karticu. LCD i Mono color mapping opcije optimiziraju kontrast za upotrebu na LCD, odnosno mono monitorima. Speech software compatible: autor OLR-a je mislio i na ljude sa oštećenim vidom i ugradio podršku za specijalni audio hardver koji će i njima omogućiti korišćenje readera.

Video mode određuje da li će reader detektovati vid u kome se nalazi grafička kartica. Sledeće stavke počinju sa SET i omogućavaju podešavanje različitih modova za eksternu programe koje reader poziva.

YU slova

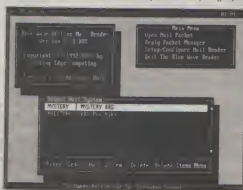
Translation table setup nudi podešavanje Inbound (ulazna) i Outbound (izlazna) tabele prevodjenja znakova. Inbound tabela prepravila primljene poruke tako da, naprimer, svuda gde je u originalnoj poruci piše 'A', to postaje

'B' prilikom čitanja u readeru. Outbound tabela prilikom pravljenja paketa odgovora i novih poruka prepravila naše poruke, tako da se može namesiti da svuda umesto originalnog 'A' na BBS stigne 'B'. Ovo je korisno za prevodjenje nekog kodnog rasporeda u drugi i idealno je, recimo, za slanje poruka sa specifičnim YU slovima (ČČŠŽZ) na mrežu SETNet na kojoj je obavezna isključiva upotreba CP852 standarda. Međutim, ako interno koristite YUSCL, obratite pažnju na sledeću konverziju znaka @ u Internet adresama i fajlovima „upakovanim“ u poruku po UUENCODE ili MIME standardu!

Memory swapping options: podešavanje korišćenja swap fajlova. Najbolje je sve opcije postaviti na YES.

Ostaje još samo meni Preferences. On nudi dodatna podešavanja oko unošenja i čitanja poruka, s tim da se ona mogu primeniti globalno (Default preferences), na određeni BBS (Packet preference override) ili čak na svaku konferenciju posebno (Msg area preference override).

Message read mode preferences: podešavanje ponašanja readera pri čitanju poruka. Tu su sledeće opcije: Automatic title scan - ako je opcija uključena pri ulasku u neku konferenciju prvo će se prikazati lista poruka, a ako je isključena pojavice se prva poruka u konferenciji. Automatic mail scan: ovdje se određuje da li će reader po otvaranju paketa prvo potražiti poruke za vas; Noise on personal messages: uključuje/isključuje zvučni signal kada reader nalazi na ličnu poruku; Read msgs sorted on what field: menjanje načina sortiranja poruka; Begin reading with first unread msg: kada je opcija uključena pri ulasku u konferenciju pojavice se prva nepročitana poruka; Begin reading with



stavljeno na Detect proveravaće da li već postoji. Treba postaviti na Always, inače OLR verovatno neće moći da čita neke pakete. Automatic Bulletin Display: uključuje/isključuje prikazivanje uvodnih ekrana koje je sypoc postavio. Prvi ekran uvek se prikazuje. Automatic packet rename: automatsko preimenovanje paketa. Ekstenzija paketa će iz oblika izvedenog od dana biti promenjena u prvu slobodnu brojanu. Ako postoji „politika.090“, ime sledećeg paketa biće „politika.091“. Option menu at packet close: ako je uključeno, po izlasku iz paketa biće ponuđen meni sa opcijama za preimenovanje, brisanje paketa, unošenja komentara. Sledeće dve stavke u Global meniju nude podešavanje štampača i boja teksta odnosno dijaloga.

Video configuration meni sadrži opcije za podešavanje rada OLR-a sa displejem. Write method treba staviti Direct jer je prikaz tako najbrži, sem ako imate neki veoma stari kompjuter. CGA snow checking: opcija potrebna samo

last unread msg: isjo to samo se se-lektuje poslednja nepročitana poruka.

Automatic area advance. Only display areas with messages - jasno samo po sebi - savetujemo da uključite. Inform when all messages have been read: reader obaveštava kada su sve poruke iz paketa pročitane. Threat 'l' as valid msg character: za jezike koji koriste akcentovano slovo l. Ako se opcija uključila, za označavanje kraja reda u porukama umesto pomenutog znaka koristeće se alternativna, isključiti.

Use Inbound translation table: uključuje se ulazna tabela. Strip RE: from subjects: ako je ova opcija uključena skida se „RE:“ ako se nalazi u subject (tema) polju. Zgodno je uključiti ako se poruke sortiraju po temama. Display hidden message Information: prikazivanje linija sa dodatnim informacijama bitnim jedino za funkcionisanje razmene u mreži, i to samo ako je sypox to omogućio na BBS-u. Isključiti.

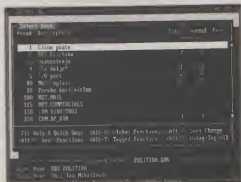
Najzad - poruke

Message entry mode: skop podešavanja koja se tiču unosa poruka. FidoNet/QWK compatibility je stavka koja reguliše kako će izgledati readerov „poptis“ na kraju poruke postaviti i tiče se kompatibilnosti sa QWK i FIDO mrežama BBS-ova. U našim uslovima QWK mrežu ete teško naći, pa je preporučljivo ovo postaviti na YES.

Suppress QWK tear lines: ako šaljete poruke na mrežu QWK tipa (veoma redak), uključivanje ove opcije ukida readerov „poptis“, što se ne preporučuje. Ovo radi samo ako je reader registrovan. Add to existing download packets: reguliše se kako OLR reaguje prilikom otvaranja novog paketa s BBS-a i ako paket sa odgovorima već postoji. Preporučljivo je da se opcija nikako ne postavlja na NO jer može doći do gubitka poruka koje još nisu poslate.

Quote current msg in replies: takođe se može postaviti na YES / NO / ASK / odnosi se na kvotovanje (navođenje, citiranje) teksta poruke na koga se odgovara. Zlatno je pravilo da treba citirati samo ono što je bitno, a posebno je neprikladno citirati celu poruku i onda napisati komentar od jedan - dva reči. Insert quote header in replies: uključivanje/isključivanje zaglavlja citata, stalnog teksta koji BW automatski ubacuje pre citata. Insert „Re:“ in reply subject: BW omogućava da se ubaci „Re:“ na početak subject polja poruke kojom odgovaramo na neku drugu poruku.

Automatically save new messages: uključuje/isključuje automatsko snimanje napisanih poruka bez pita-



nja o nastavku čitanja, odustajaju od poruke i proveru pravopisa. Use outbound translation table: uključivanje izlazne table.

Quote-O-Meter warning threshold: podešavanje „alarm“ koji se aktivira ako preveliki procent poruke predstavlja citat. # of lines before auto msg split: podešava se maksimalna dužina poruke (u redovima). Ako je poruka duža od toga, posle n-tog reda BW će automatski nastaviti tekst u novoj poruci. Set default meta-l msg status: ovom opcijom se kontrolira atribut meta-l (ličnih) poruka koji učuju na njihovu razmenu u mreži. Najbolje je ovo ne dirati, mada ništa i ne možete da uradite ako sypox to nije omogućio na BBS-u.

Tagline behavior Preferences - deo za podešavanje tagova. Tagovi (engl. tag - prirerak, visuljak, priprekapi su kratke, obično duhovite rečenice ili aforizmi, najčešće u jednom redu, koje se dodaju na kraj poruke. Tagline selection type: način postavljanja tag-lijna. Radomom po slučajnom izboru, Always - tag unosite ručno po snimanju poruke, prompt - birate jedan tag iz ponudene liste. Ako pak želite da koristite neki eksterni tagline menadžer program, postavite na External. No tags - bez tagova.

Novosti na SETNetu

- Generalni sponzor SETNeta „Biovex“ B.P. iz Beograda i ovog puta je izlazio u svetlucavi mreži i obezbedio joj razmenu elektronske pošte preko komercijalnog provajdera „Biofeilnet“, Ovim će se put elektronske pošte na Internet značajno skratiti - kad se uhodaju stalni termini namene obeležje se da će poruke stizati za nekoliko sati. Obeležje ručno-bodovno „Biovex“ još jednom potvrđilo da ima snagu za potrebe SETNet-a, kao amaterske i nekomercijalne računarske mreže, i svoju orijentaciju na podršku podriklje razvoju računarskih komunikacija kod nas.
- Na SETNetu je u probni rad pušten servis koji na upit sa imenom igre (ili drugim imenom od najmanje dva slova) daje podatke u kojima je borjevin „Sveta konfiterija“ objavljeno nešto o toj igri. Upit se šalje na listosnom korisniku sa igre na adresi 38-101/101.1 i preko Interneta na sk.games@setnet.co.yu. U Subject polju treba napisati ime (jedno) ili Help.
- Što se tiče razmene elektronske pošte sa In-

Adoption dupe check: kada se tokom čitanja poruke pritisne 'a', tag iz trenutne poruke biće ubačen u postojeću bazu. Ako je pomenuta opcija uključena OLR ne ubacuje tag u bazu ako već postoji. Tagline file name: ime fajla iz koga se uzimaju tagovi. Tagline adoption file - ime fajla u koji se stavlja novi tagovi.

File & string preferences: deo za podešavanje poptisa, quote hedera i drugih opcija za koje je potrebno definisanje imena fajlova. Signature file name - ime fajla koji sadrži poptis autora poruke. Poptis se automatski dodaje na kraj svake poruke, pre eventualnog taga. Message save file: podešava se koje će ime imati fajl pri snimanju neke poruke kao txt fajla. Reply Save file: ime fajla

koje će se koristiti pri snimanju poruka sa odgovorima (savetujemo da ne dirate postojeće ime). Keyword list file: ime fajla koji sadrži definisane keyworde (ključne reči po kojima se mogu pretraživati poruke). Default Alias Name: alias (nadimak) koji se najčešće koristi na BBS-ovima - automatski se stavlja kao ime pošiljaoca vašeg pravog imena u konferencijama gde BBS to dozvoljava (na BBS-u Politika, recimo, konferencija STA DALJE). Quote header string: definisanje quote stringa, niza znakova kojim se obeležava svaki red citiranog teksta. Mogu se ubacivati razni podaci, ali je opšte prihvaćeno da se stavljaju inicijali pošiljaoca citirane poruke iza kojih bez razmaka sledi znak „>“, ili samo znak „>“. Bilo šta drugo (a naročito potpuno uklanjanje ovog stringa) se ne preporučuje jer unosi zabunu.

Message filter configuration - mogućnost izbacivanja neželjenih poruka sa velike. Moguće je poruke filtrirati po imenu pošiljaoca ili nekoj reči u tekstu poruke. Message filtering active - uključivanje/isključivanje filtra. Mark filtered messages as read/delete - biranje statusa „filtrirane“ poruke: da li će biti kao pročitana pri ulasku u neku konferenciju. Disable filter

warning note - ako želite da pročitate neku „filtriranu“ poruku reader će obaveštavati da je poruka „filtrirana“. Ovde se to isključuje. Find keyword in filtered mssgs - ako opcija nije uključena, pri pretrazi po nekoj reči reader neće gledati u „filtrirane“ poruke. Edit filter string configuration - definisanje filtra.

• • •

Ovim je, eto, završen deo o konfiguraciji Blue Wave Off-line Readera. Dalje ćemo se baviti prvim radom, dakle svime što nam reader omogućava u dok čitamo ili pišemo poruke.

Nenad ORLJĆ
(oric@setnet.co.yu)

Internet

Javljam vam se putem faksa i nadam se da mi to nećete zameriti. Pokušavao da budem što je moguće kraći. Želeo bih da dobijem neke informacije u vezi sa priključkom na INTERNET (za fizička lica). Kupio sam S.K. 1096 i odmah shvatio da ste o priključku na INTERNET detaljnije pisali u broju 9/96 - koji nisam uspeo naći da pronadmem, pa čak ni u „Uglednoj prodavnici“ „Politike“. Da li mi možete pomoći po ovom pitanju?

Da li biste mogli da preporučite neku od knjiga na istu temu? (Napominjem da nisam nikakav kompjuterski stručnjak - računar koristim uglavnom za obradu teksta, poslovna pisma i komunikaciju.

Na kraju, posedujem (bezimi) 486DX2/66 sa 4MB RAM, oko 500 MB HD i VLB Cirrus Logic 512 K. Bio bih vam veoma zahvalan ako biste mi preporučili šta je sve potrebno za uspešan priključak i korišćenje INTERNET-a i E-MAIL-a (RAM, grafička kartica, tip i brzina modema, kao i modernskog softvera za voice-mail i mogućnostima imajući u obziru da sam priključak na telefonsku centralu koja trenutno podržava samo impuls sistem; INTERNET softver).

Unapred se zahvaljujem i još jednom izvinjavam na eventualnoj smetnji. S poštovanjem,

Blazo Nedić

1. Na vašu žalost broj je rasprodan.
2. Najbolje rešenje je da prelistate postojeća izdanja. Tako će naglasko oceniti šta je najprimerenije vašim potrebama.

3. Vašu sadašnju konfiguraciju proširite na 16 MB RAM-a, dokupite modem. Preskočite sporije modele i odmah napravite pravi korak kupovinom nekog od modela na 22800 bps (odnosno 33600). To bi bilo dovoljno za početak. Od softvera instalirajte Windows 95 i Netscape Navigator 3.0 Gold.

To što vaša centrala ima samo pulsno biranje nije nikakav problem.

Proširivanje ATI-ja

Nemam pristup Internetu, ali želeo bih da u SK-u date opis najboljih modema. Čekam na Internet, ali njeega nema. Kod nas u Sloveniji postoji Arnes koji besplatno daje priključak preko škole. Molim vas da mi u SK odgovorite na sledeće pitanje: Imam grafičku karticu u Ati match 04 X-pression i želeo bih da joj dodam još jedan megabajt RAM-a (sada imam jedan). Koliko mi bi to pomoglo i da li mi se to isplati?

Hvala vam puno!

Lep pozdrav od Danijela iz HG
Dodavanjem drugog megabajta na karticu dobio bi primetno ubrzanje, mogućnost rada u True color u rezoluciji 800x600 i u Hi color u rezoluciji od 1024x768. Ali morao da obrati pažnju kabru čit memoriju da dodati. Name, od vitalnog je značaja da brzina nove i postojeće memorije bude identična.

Komponente

Redovno čitam „Svet kompjutera“ i mislim da ste najbolji časopis na svetu. U skorije vreme treba da kupim neki PC. Odlučio sam da to bude 486-tica. Trebalo bi ovako da zvuči: PCSI86, 133 MHz, matična ploča PCI, 256 KB CACHE, 8MB RAM-a, 1.3 MB HDD, 1.44 MB FDD, video karta PCI 1MB, kolor-monitor Philips 14"LR. U vezi s time su i moja pitanja:

- 1) Da li da kupim CD4X ili CD6X i koji nije preskup (150 DEM)
 - 2) Kupio bih neku SB zvučnu kartu. Preporučite mi neku dobru.
 - 3) Želeo bih da se priključim na neke poznate mreže (Internet, BBS). Pogadate šta hoću da pitam?
 4. Bez miša nema vajde. Koji je dobar?
- Pozdrav svima u redakciji i želim vam puno sreće u daljem radu.

Aleksandar

1. Kupi 6X, njega možeš naći po navedenoj ceni.
2. Preporučujemo ti klona SB16 - ESS AudioDrive. To je jeftina kartica koja radi pristojno.
3. Ukoliko se radi o modemu, možeš da prođeš jeftino sa nekim 14400 modemom, samo pazi da ne kupiš UMC modem ako imaš GA 5486 ploču, jer na kombinacija ne radi.
4. Dobar je Logitech, ali mislim da će te njegov cena odvratiti od kupovine dobrog miša i naterati te da kupiš jeftin (člaj komfeksijok).

W95 za SPS

Ponosni sam vlasnik Sony Play Stationa, ali sem igrice voleo bih da se bavim i nekim ozbiljnijim stvarima. Čuo sam da je trenutno vrlo popularan Windows 95 i da postoji CD ROM sa njim, pa vas molim da mi kažete da li postoji neka posebna verzija za SPS. Gde mogu da je nabavim? Interesuju me i drugi programi kao što su CorelDraw, AutoCad, Novell Netware, Linux, Fortran, itd.

Unapred zahvalan,

Đerđa

Sony Play Station je horozola za igru i slušanje muzike sa CD-a. A za oz-

biljniji rad moraćete da nabavite računaru. Prema programima koje si naveo, to će biti PC.

Šta je bolje?

Zdravo, pišem vam prvi put i želeo bih da mi odgovorite na nekoliko pitanja:
1. Koji je ploča (sa procesorom) kvalitetnija:
- 486 XDA 100 MHz Intel III
- 5X86 133 MHz AMD.
2. Koji je hard disk bolji:
- Maxtor 1.3 GB III
- Western Digital Caviar 31600 1.6 GB.

Miroslav

iz S. Poljanec

1. Pošto nisi naveo oznake ploča, ne možemo ti pomoći. A što se procesora tiče, ako se radi o pravom Intelu, a ne o remarkiranom, nećeš mnogo pogrebiti ako izabereš njega, u suprotnom AMD. Dodaje se trenutno teško naći 486 procesor na 100 MHz.
2. Po kapacitetu i performansama prednos je na strani Western Digitala. Ali i veća cena je nakoda na njegovoj strani.

286 na pragu 21 veka

Već godinu dana imam kompjuter 286/20 MHz HD 44 MB, Hercules i 1 MB RAM-a i štampač EPSON LX-400. Otkad sam njegov vlasnik, punim ga igrama i programima tako da sam popunio skoro ceo hard disk.

BEZURNI TELEFON

SREDOM
od 11 do 15 sati.

Kraj telefona
011/322 05 52 (direktan) i
011/322 41 91 (lokal 369)

dežuraju naši stručni saradnici.

Pitanja možete ostaviti i na BBS-u Politika.

et kompjutera
(VO PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

1. Da li na neki način mogu da povećam hard disk?
2. Do koliko MB mogu da povećam hard disk?
3. Uskoro treba da kupim miša. Koji mi vi preporučujete?
4. Nedavno sam dobio DOS 6.20, međutim ne mogu da ga instaliram. Kako to da uradim? (Pre njega sam imao DOS 5.00).

5. Pošto sam primetio da mnogo njih postavlja pitanja o korišćenju programa i igara za 286 i slabije računare, naveo sam neke programe i igre koje ja koristim na svom računaru. PROGRAMI: WINDOWS 3.0, NORTHON COMMANDER 3.0, COREL DRAW 2.0, FOX PRO 2.0, FC TOOLS 5.0, COBOL 3.0, RESH 1.10, BANNER, CARMEL 8.14, WORD STAR 4.0 HD.

IGRE: JAMB, TURTLES, NIBBLES, PRINCE OF PERSIA 1, TE-TRES, 4D BOX HD.

6. Pošto neću menjati svoj kompjuter odlučio sam da ga nadogradim. Kao prvo, hteo bih da ugradim još 1 MB RAM-a. Da li ću onda moći da koristim WINDOWS 3.17?

7. Da li bi se više isplatila ugradnja CD-ROM-a ili neke muzičke kartice? Šta vi preporučujete?

Pop

1. Možete softverskom kompresijom, ali ti to na svojoj konfiguraciji ne preporučujem. Bolje potražiti neki veći pokrovni hard disk.

2. To zavisi od količine novca. Ukoliko se odlučite za softver, radi se o nekih 70% povećanja kapaciteta, ali i mnogoprocenatnog usporjenja na relaciji računar hard disk.

3. Tu nema mnogo izbora, ali ako već kupujete miša kupi Genius Mouse 2.

4. Pročitaj help fajl koji se nalazi na disketi. Ako ti i to ne pomogne, obrati se nekom sa više iskustva.

5. Lep gest sa tvoje strane.

6. Dodavanje memorije će ubrzati rad na svom računaru ali za Windows 3.11 je potreban 386 računar.

7. Cini nam se da je jeftinija zvučna kartica primerenija tvom računaru.

Drajveri



Zdravo, po prvi put. Imam 486 DX2 80MHz, 8 MB RAM, 420 MB HD, Sony CD 2X i ESS Audiodrive 16 i jedan problem oko zvučne karte. Instalacione diskete sam

„slučajno“ izbrisao. Windows 3.11 koji imam zvučnu kartu prepoznaje kao SB 2.0 tako da od MIDI fajlova nema ništa. Pošto ste u poslednjem broju pomenuli da u redakciji imate ovu zvučnu karticu, molim vas za sledeće:

- 1) Gde mogu da nabavim instalacione diskete za moj „ESS AUDIODRIVE 16“
- 2) Koja mi 486 ploča sa procesorom preporučujete po ceni od 200-250 DEM i gde je mogu naći?
- 3) Da li je SB32 PnP bolji od moje zvučne karte i da li mi je preporučujete?

Miljan iz Vranja

1. Pošto se radi o najčešće prodavanoj kartici, drajvere možete naći kod nekog od prodavaca hardvera.

2. Preporučujemo ti osnovnu ploču GA 5486 sa AMD-ovim procesorom 5x86-P75 133MHz.

3. Bolji jeste, ali ako se ne baviti muzikom, nije ti neophodan.

NO COMMENT

Pišem ovo pismo u nadi da će bi primijeno sa više pozitivnih ovacija nego negodovanja. Imam šesnaest godina i na SK sam se navikavao od malih nogu.

Bio sam svedok raznih promena, a najbolje promene su one koje su donosile nešto novo i originalno duhu staroga. Nekada sam čitao samo opise igara i oglase (kao svi moderni početnici), ostatak nisam razumeo, dok danas čekam kada će da izade novi broj da bih ga pročitao ocelog. Kao svaki početnik mnoge termine nisam znao (hvala Bogu da sam normalan rođen), pa sam zato poterao telefonije prijatelja tražeći da mi pomognu, i naravno, dežurni telefon redakcije sređom („Pružajte i vi, ljudi ne ujedaju“), gde sam uvek dobijao prave i razumljive odgovore.

Trudio sam se da odgovore dobijem za što kraće vreme pa nisam pisao pisma koja će zbog gužve čekati još koji mesec da se objave.

Međutim, sva današnja pisma I/O porta počinju ovako: imam Pentium na 133 MHz, sa 32 MB RAM-a i osmobarzincem i Sound Blasterom 32 itd... naravno, čast izuzecima. Kada pročitam konfiguraciju, ostajem bez daha (ali, ne i uzdaha) i odmah imam visoko mišljenje o autoru pisma, misleći da zna kako najbolje da iskoristi potencijale svoga kompjutera. Nakon pročitavanja pitanja i problema, sledi ogorčenje i glasna misao: „Ovo me je greota dati takvu mašinu!“ Pitanja

su tipa: „Zašto kod mene ne rade neke igre koje traže BMB RAM-a a ja imam 16. Drugi mi reče da mi treba još 100KB (neke) konvencionalne memorije, za koju i sam ne zna šta je pa se pitam šta je problem 100KB, kad imam 16 MB MBST“ ili „Da li će mi trebati još 2 MB RAM-a za 2X CD-ROM ili 4MB za 4X CD-ROM?“ ili „Šta je bolje: Sound Blaster 16 ili 327“ „Slučajno sam one dugmiče na modemu pomerio, da lih ne nabrajam više.

Povećao se i broj pitanja i problema sa 95-icom i izboru matične ploče Pentiuma. Zašto je to tako, lako se objašnjava, naime doskora su glavna moda bile NIKE, dok je sada PENTIUM i WIN 95. Kada sam pitao druga, zašto je instalirao 95-icu kad ga ne koristi rekao je: „Pa, lepše izgleda, a ustalom ima ga i Milo, Šećo, Oblo, Kocko, i sva družina Pavlove ulice.“ Sledi jednostavan zaključak da je I/O port postao reklamni prostor i da gubi staro značenje (redakcija nije kriva). Iz broja iz broj pitanja se ponavlja (čast izuzecima), a sve što se menja su imena novopetcentnih reklamatora svojih skupih kompjutera. Za čije se uplovljavanje u kompjuterske vode

početno tata koji je rešio da pokaže komšijama da i on ima para za to. Dokazujući ukazano mu poverenje, srećni sin je odmah napisao pismo za I/O port sastavljajući ga od banalnih pitanja, za koje je odgovore mogao naći i kod komšije na kojeg se prethodno ugledao. Nije nova pojava da su počeli da se potpisuju punim imenom i prezimenom i naravno naziv grada, pa čak i opština. Da ih slučajno zli jezici ne bi pomešali sa nekim levim.

Što se mene tiče, ja imam 486 na 66 MHz, sa 8 MB RAM-a i 2xCD-ROM-om. Na njemu ne bih mogao da pokrenem 90% igara napravljenih u poslednje dve godine. (Mogao bih, ali bi to bilo više nego očajno.) Koristim ga za programiranje. Meni 95-ica dođe kao nužno zlo, jer je Windows platforma na kojoj radim. I 3.11 držim u rezervi zbog testiranja, dok su alatke za programiranje DELPHI (Pascal) i Visual Basic. Iako ovo pismo ne spada u pisma namenjena I/O portu, poruku njega razumeli svi oni koji su hteli da razumeju. Ostaje samo još da prođe ruke urednika i cenzora, pa da se objavi, a na meni da se zahvalim na ukazanoj pažnji.

Aleksandar M. Arandjelovic

radio emisija

svakog utorka
od 21 do 24 časa

Rom & Ram

Sve o Svemu!
(bar kada se radi o kompjuterima)

u svakoj emisiji
nagrade za slušaocce!!!

glasna nagrada
CD



telefon: 346-084
JU RADIO
100.4 MHz FM STEREO

Vodič kroz Internet

Autor:
 mr. Milan
 Milošević i
 dipl. ing. Srđan
 Pantić; izdavač:
 EUNet Jugoslavija
 - BK MR Systems;
 obim: 340
 stranica



Da bi Internet provajder mogao svoje usluge da ponudi svima koji su čuli za veliku mrežu, ali nemaju predstavu o njenim mogućnostima, bilo je neophodno obezbediti dobar priručnik. Knjigom „Vodič kroz Internet“ „EUNet Jugoslavija“ je to upravo i postigao jer upoznaje čitaoce sa osnovnim pojmovima u vezi Interneta, a i iskusnijim korisnicima nudi da upotpune svoja znanja.

Kroz knjigu, čitalac se upoznaje sa servisima, načinima za povezivanje na mrežu iz „Microsoftovih“ operativnih sistema i upoznaje se sa najpoznatijim klijent programima za ove operativne sisteme. Takođe, u knjizi se mogu naći i informacije u vezi sa specifičnošću provajdera „EUNet Jugoslavija“, a posebno delo knjige posvećen je programskom paketu *Internet Chameleon* koji ovaj provajder nudi svojim korisnicima za kreiranje mrežom. Pored ovoga, čitalac se upoznaje sa pravilima lepego ponašanja i osnovama zaštite podataka na mreži.

Kada se zahvaljujući uputstvima iz knjige uspostavi veza i upoznaju osnovni klijent programi, sledi pregršt adresa sa zanimljivim sadržajem: od raznih usluga putem mail servisa, preko adresa sa zanimljivim interaktivnim sajtovima sve do odrednica zanimljivih WWW stranica. Veliki broj ovih adresa se provlači kroz ceo sadržaj, ali su posebno korisne vrlo obimne tabele na samom kraju knjige, koje su organizovane po tematskom sadržaju i po vrsti servisa.

Za one koji požele da postavie i svoju Web prezentaciju, knjiga nudi savremeno jednostavno uputstvo za pravljenje početnih HTML prezentacija uz pomoć HTML editora, ali daje i uvod u osnovu HTML jezika.

Ako ste za svog provajdera izabrali izdavača ove knjige, „Vodič kroz Internet“ preporučujemo kao jedno od osnovnih sredstava za snalaženje na Internetu. I ako ste se odlučili za nekog drugog provajdera, ova knjiga vam može pružiti pregršt korisnih informacija i razjašnjenje velike većine pojmova u vezi Mreže. Jedina zamerka knjizi odnosi se na kvalitet slika koji se može smatrati jedva zadovoljavajućim, jer kod većine slika koje su skenirane sa ekrana nije moguće pročitati slova zbog krupnog pozadinskog rastera.

Dušan DINGARAC

DOS za neupućene

Prevod izdanja „DOS for Dummies“, Dan Gookin, IDG Books Worldwide Inc.; izdavač: Mikro knjiga, Beograd; obim: 388 stranica

Kao što verovatno i sami znate, uputiti početnike u osnove kompjuterske tehnologije ili korišćenja računara predstavlja žiljovni posao. Moja iskustva su da „akademski“ ozbiljan pristup više odmaže nego što pomaže u takvim prilikama. Prvo, još više zastraši konako zbunjenog čoveka čiji je pramačni strah da ne ispadne „glup u društvu“, odnosno pokazuje se nedoreasim da razume nešto što drugima „tako dobro ide“. Drugo, već posle dva minuta odbrambeni i svoparne priče prvi put zevne, da bi ostale pola sata sturljivog piljenja „u prazno“ konačno zatrežilo: „Uključi već jednom taj Teris!“

Ležeran pristup, sa duhovitim asocijacijama i slengom (ali ne i prostaklucijama) obično je uspešniji. Motivishe početnika da sutra nastavi dalje sa učenjem. Upravo takav stav ima i Dan Gookin, autor više računarskih knjiga i pokretač edicije „... za neupućene“ koja objašnjava osnovne različitih upotreba kompjutera. U pitanju su vrlo ozbiljne knjige pisane u neobzirom duhu, primamijivim za zastrašeno početnika.

Prevod knjige „DOS za neupućene“ uspešno prenosi taj vedar duh, za šta treba uputiti komplimente prevodcima „Mikro knjige“ Milici Boređević i Goranu Dimitrijeviću koji su svoj talenat stavili u službu uspeha ovog izdanja (jer, da bi uspešno pogledali tekst i zadržao njegove originala, prevodilac mora biti talentovan bar koliko i sam pisac – zašto onda ne bi pisao sopstvene knjige?)

„DOS za neupućene“ je vrlo precizna i sveobuhvatna knjiga. Njen klijent ion ne treba da vas zavarava, u njoj se nalaze odgovori na skoro sva pitanja koja vam postavljaju neupućene kolege. Ili koja ste postavljali drugima kada ste i sami počinjali da se bavite



računarima. Najveći broj tema i pitanja izložen je svakodnevnim jezikom, onako kako ih i inače čujete (tipa: „Pa dobro, gde je taj taster 'Any?'“).

Čak i iskusnijim kompjuteristima iznemaće omehe neke zanimljive analogije koje Den Gookin pronalazi dok izlaže inače DOSadnu materiju. Knjigu najtoplje preporučujem svakome ko se bavi kompjuterima – početnicima kao zamenu za udžbenik, a iskusnijima kao podsjetnik i zabavno štivo. Kao obeležje, sledi nekoliko navoda iz knjige:

• *U naslovnem primeru, "7 odgovora svim do- zvoljenima koje se završavaju nastavkom T1, kao što su PLAT1, SVR1 T1, POVR1, T1*

• *Ne! modern nastala je spajanjem reči modula- tor i demodulator, ali umesto da uređaji nazovu „Ja- tor-lator“, pronalazači su ga prevatili mo-dem.*

• *Kad se jednom naviknete, telekomunikacije postaju sasvim jednostavne. Aha, čuo sam i da ne- ki ljudi hodaju bosim po baru, a da ih to uspešne ne boli!*

• *Da bi ste čuli za novi porno-časopis na latinskom? Pentium Alucium!*

• *Kao i svaki od vlasnika računara koega znam, i ja nalazim mnogo zaokupljenosti u pokušajima da pokrenem veliki bez prethodnog čitanja upu- stavu. Naravno, ne mislim da ste i vi takvih ljudi.*

• *Dažetke se brišu komandom DEL... Povratne informacije nema. Komanda DEL je kao noćni ubi- ca: deluje brzo i nečujno.*

Menad VASOVIĆ

Paskal za srednje škole

Autor: Duško Savić; izdavač: „PC program“, Beograd; obim: 100 stranica



Predmet „Raču- narstvo i infor- matika“ odne- davno se uči u sva četiri razreda sred- njeog obrazovanja.

U okviru njega se i tokom svih razreda izučava i oblast „Algoritmi i programiranje“. Nova knjiga našeg poznatog stručnjaka iz oblasti programiranja Duška Savića „Paskal za srednje škole“ upravo prati ovaj se- gment predmeta „Računarstvo i informatika“ i predstavlja gradivo iz sva četiri razreda sakupljeno na jednom mestu.

Očim knjige od samo 100 stranica može na prvi pogled da zbuni, međutim, to odgovara obimu izučavanja ovog segmenta u okviru predmeta – težište je da što veći broj daka stekne osnovna, ali solidna znanja iz ove oblasti.

Sadržaj knjige u potpunosti prati nastavni plan i program za ovaj predmet. Program polazi od osnovnih ka složenijim znanjima, mada nije oslobođen neobičajenih primer, funkcije i procedure se izu- čavaju odvođeno (u drugom i četvrtom razredu), sli- čno, korisnički tipovi podataka su odvojeni od

osnovnih (u trećem i prvom), a važan princip dekompozicije problema uči se u poslednjem razredu.

„Paskal za srednje škole“ je podeljen na četiri de- la, za svaki razred po jedan. Iz teksta lekcija odise autorov karakternistični stil pisanja: sažetost, nedvosmislenost; konstantan stručni nivo izlaganja bez korišćenja banalnih primera. Nivo izlaganja je prilagođen čitalačkoj grupi i na nižem je nivou od autorovih drugih izdanja o Paskalu; prvenstveno namenjen stručnijoj čitalačkoj publici. Od čitao- ca bez programerskog predznanja se ipak traži je- dina stalna koncentracija pri čitanju i pamćenju gradiva, i to od početka do kraja knjiga jer je ma- njina izložena hronološkim nedosloda. Jezik izlaga- nja je savremen i oslobođen domaće hvazi-računar- ske terminologije koju obično koriste naši autori srednjoškolske literature iz računarsva.

Lekcije su ilustrovane kraćim programima a pra- te ih dobro odabrana pitanja i zadaci. Greške prate svaku knjigu, ali ih u ovom ija vrlo malo i spono- dno su karakurna. Zbog štednje prostora primeri u Paskalu su „sjepljeni“ sa tekstom što je uticalo na preglednost.

Alexander SWANNICK

Amiga

AMIGA 500, 600, 1200. Monitori, centrala. Najpovoljnija. Prodaja, otkup. Tel: 011/912-366.

PRODAJEM Amiga 500, 3MB ram. Hard disk, štampač. Tel: 011/622-914.

FLUJ - 011/236-3110. Prodaja, zamena, otkup: Amiga 500, 600, 1200, oprema, disketa, igrače (0,50)!!

PRODAJEM Commodore Amiga 1200/40 HD. Malo korišćena, besprekorna. Tel: 024/44-807, Subotica.

PRODAJEM A500 komplet sa disketama i zeleni monitor (prilaga). Moguć dogovor. Tel: 013/819-711.

PRODAJEM Amiga 500 (1MB) sa opremom. Tel: 085/23-266, Dejan.

PRODAJEM vrlo očuvanu Amigu 1200 sa opremom (HD). Tel: 021/ 20-156.

HARD DISK 540 KB, 2MB memorija. Tel: 347-288.

PRODAJEM Amigini kolor monitor 1064S malo korišćen. Tel: 011/190-366.

AGHUS Softi igre i programi za Amiga 500. snimanje 1 din. Katalog besplatno!! Tel: 026/314-061 i 026/216-636.

AMIGA Power - disketna igra i programi. Snimljena disketa 4 din. Brzo, kvalitetno, povoljno. Novi Sad, ul. Bataševa 36. tel: 021/371-889.

NEWIII "Club 33" Snimanje igara za Amiga 500 i 1200. Igra 1 din. Programi 1,5 din. konstantan pri novog softvera. Snimanje na disketama i hard disku. Radno vreme: od 13 do 20, subotom i nedeljom od 11 do 21. Tel: 011/783-904.

PRODAJEM Amiga 500, modulator, proširenje 1Mb. Džojstik, maš, 50 disketa. Tel: 2222-956.

PRODAJEM Amiga 1200 potpuno očuvanu uz džojstik i disketa. Tel: 098-330.

HARDWARE za Amigu: RGB monitor (250), eksterni DD floppy (100), digitalizator zvučica (50), miš i interfejs (45), kabl adapter za 3,5" HDD (25), VGA adapter (20), video backup (22), skart kabl (14), adapter za četiri džojstika (12). Tel: 021/362-998.

PRODAJEM Amiga 500 sa kolor monitorom. Tel: 021/362-998.

AMIGA PANSER
snimanje programa i igara sa
savršene detaljne katalog
(011) 17 60 180

Snopy
Amiga 500 i Amiga 1200
Snimanje
Igre 1.00
programi... 2.00
sa isporuka poštom
od 15-20
Omladinskih brigada 645
011/142-220

Amiga Studio Subotica
Uvek imamo NAJNOVIJE Igre i programe!
SVE za Vaše Amigal Hardware, programi i Igre...
SNIMANJE Amiga CD-a, ugradnja HD i CD. itd
P. Lekovića 5/1 (024) 25-671
24000 Subotica

SB - SOFT AMIGA C - 64 **011/130-684**

TOP 10 C - 64 (98):	TOP 10 AMIGA:
1. BORK (BORK)	1. ALJIB BORO 500
2. BORKAL 500 PRAT 7	2. CAPITAL POWERPOINT
3. THE ISLAND	3. ZPE
4. JAKOVIC 2000	4. HUBO TV-VIDEO
5. GENE	5. STAR BUTLERS PIAL 16
6. CENTRIC	6. TRASA
7. BOSTONIC NAME	7. PISTON SPORT
8. THORER	8. STARD BORTAL TRAM
9. SURE SURESTY PTE	9. YANALLA 2
10. COMP. QUEST II	10. KAMAR 1985

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otiscan, sa prebrojarim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN: 40801-603-1-3042104**

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“ Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 15,0 DIN., svaka sledeća reč - 1,5 DIN. Na ukupnu sumu dodati 10% poreza + 3% taksa.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na telefaks: 011/322-0552.

Oglase iz 11/96 primamo do 22.11.1996.

VEĆI OGLASI

1/2 (1/2) (95x275mm) 1100 N.DIN	1/4 (95x135mm) 700 N.DIN	1/2 (1/2) (195x135mm) 1100 N.DIN
1/8 (95x65mm) 350 N.DIN	1/16 (1/16) (45x65mm) 175 N.DIN	1/16 (1/16) odbojni 175 N.DIN

1/16 (1/16) odbojni 175 N.DIN
1/32 (1/32) odbojni 80 N.DIN
Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

AMIGA MASTER
Sve za A500-A1200 na disketama, HDD-u i CD-u **SALJEMO POUZCEM!**
snimanje 1 din.
CD32 otkup i prodaja konzola i diskova

SPECIJALNA PONUDA!!!
snimanje igara, demoa, slika, modula, semplova i korisničkih programa na CD - po izboru!!!
Tel: **011/577-991**

SONY PLAYSTATION
Veliki izbor CD-a (NTSC) trenutno povoljne cene
set od 5 igara - 110,00
Dostava pouzecem
Tel: **011/625-584**

TRIM COMPUTERS
Kajmakcalanska 42 **0421-203-155-294**

AMIGA & COMODORE
1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DRIB 1843/1845 8/12/17
4. HARD I FLOPY DRIB ZA AMIGU
5. SCORITONI DRIB/VIDEO
6. STAMPACI
7. KASBETOPH!
DODATNA OPREMA
1. FLETCHER STANLON I MREŽASTI
2. DIKETE 3,5", 5,25" HD I DD
3. KULJE ZA DIKETE 3,5" I 5,25"
4. POKLONKE ZA MIRA
5. RF MODULATORI
6. PROGRAMER 632K
7. JOYSTIK (VELIKI IZBOR)

MODEL1/Turbo286/Turbo 3002 / Adwin
MODEL2/Turbo386/Adwin/Disk test head /
Disk test copy/302...
MODEL3/Turbo386/Steuer's BASIC / Adwin
MODEL4/Turbo286/Turbo tape 6,5pcc (Int.) /
Adwin/Monitor 4812...

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA
ZA
COMMODORE I AMIGU

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 i 1200
COMMODORE 64/128 i OSTALE OPREME

SOFTWARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA
SU VO RBU SALJEMO POSTOM

Amiga

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na disketa, hard disk, Cd. Nagovornija. Tel: 021/714-094.

COPY CLUB amiga

Isporučka poštom
10 disketa + 1 besplatna
SNIMANJE 1 DIN.
OD 10 - 17 ČAS.
011/347 288

Razno

BEŽIČNI mikrofon (špijun-buba) sa baterijom i mikrofonom malo veći od kutije šibica. Dva komada = kompletan toki volki. Signal može "uhvatiti" svaki radio u krugu od 500 metara. Ako želite da se našalite sa prijateljima, uraditi može postužiti i kao omatač za Tv i radio prijem. cena 92.00 din. Tel: 010/23-287.

AMIGA 500 i 1200
BUVA COPY
 SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje:
 IGRE _____ 1.00
 PROGRAMI _____ 2.00

Isporučka poštom
 Tel: 76-80-70 od 16 - 22
 Radmile Rajković 8

N. Groblje
 Ruzveltova
 Radmile Rajković 8

SPECTRUMOVCI
 Pirat
 №1
 011/8121-208

IGRICE
 PROGRAMI
 KOMPJUTER
 FOLJER

TRANSKOM
 024 21557

C64 originali disk. Mega kompleti
 AMIGA CD & VHS: Mega kompleti
 PC Plug & play cd Mega kompleti

Pucacki Automoto Logicki
 Borilački Game top Simulacije
 Arkade Platforme Legende
 Usluzni Ark.Avant. Sportski
 Strateski Avantage Demoi
 Sega igre AGA 1-5 Svemirski
 PC 1-15 A500 1-7 C64 1-30

Sve na jednom mestu - samo kod nas!
PC.AMIGA.C64 MEGA KOMPLETI

C64, 128, CP/M

Uključni programi i igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu).
Ispisivanja. Katalog.
Isporučka posebnim istog dana.
tel: 021/611-903

SONY
 PLAYSTATION
 IGRICE -30.
 POZOVITE ZA KATALOG
 018 / 325-484. 323-535

Computer
 Space

Emisija o multimedijalnoj zabavi
OUTER SPACE
 najnovije CD igre, CD berza, novosti
ART TV

TERMINI
 subota 20:30
 repriza - nedelja 14:30

Zašto kažeš
internet
 kad misliš
 na
 :

110

EUnet
 YUGOSLAVIA
 Omladinski vavac 4, Beograd, Tel: 3282 406, fax: 3282 790
 E-mail: office@EUnet.yu
 http://www.EUnet.yu

8K / 144
 800000

POPUS 10+1

PC i AMIGA

SNIMANJE NA CD-ROM

- Programi i igre po izboru
- Originali
- Usluga snimanja Vaših podataka



IGRE I PROGRAMI



KOMPLETI IGARA:

Sve igre su snapkovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicija - kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk, ili su podeljene tako da se komandom INSTALL, lakim instaliraju na hard disk.

U komplekse se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti sve vaše ukuse.

KOMPLETI PROGRAMI:

Svi programi se mogu instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju.

KOMPLET 1

ALICEIN MENTAL MACHINES, PHENAL PASSAGES, LION KING STREET FIGHTER, I USA 254 CITY 2000, GOLDEN AGE CIVILIZATION, SAM & MAXI WORLD, BRAND, MICHAEL, JORDAN, RAFTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FORCE, COMBACH, THE SOCCER INCREDELIBLE MACHINE, 3-WING, 884, HOCKEY, DEIST STAKE, PANDER GENERAL, FIVE OF ROBOTS, 110

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SUPERMAN 2000, MORTAL KOMBAT 2, RACER, WITCHAVEN, ULTIMAT, BODY BLANK, BLACK THORNE, THE FIGHTER, SIMON THE SOCCERER, COGNITION, WRITER GAMES, LOST WINGS, LEARNINGS 1 & 2, DAY OF TERRIBLE, JAMAR, SENSE, SOCCER, FORMULA ON GUP, LEARNINGS, CYCLOPUS, ONE MUST FIGHT ALONE IN THE DARK, 110

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT & FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZODIAC 1 & 2, DAWN POWERS, NEW JAMA, DESCENT, PHENAL ILLUSIONS, SUPER 35-2, SIMON THE SOCCERER 4, TERNARNA, VELOCITY, PRIZE 3, PHENAL GOLF, PHENAL LITTLE AND ADVENTURE, EVE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LARDES OF LORE, WARRIOR, PHENAL STAGE 3000 PIN, ALICE BLOWUP ASS, JUNKIE STAKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE, GRL, 110

KOMPLET 4

110, HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PHENAL WORLD, JUNGLE BOOM, FADE TO BLACK, SAGA, CAPTIV 8, CALSAR & SCREAMER, ACTIA, SOCCER, COMBACH 8, MINE, LUPANUS 30, HELEN, FADE TO BLACK, OR CASER, NO HOCKEY, WARRIORS, ADDRESS, THE WHITE OVERVIEW, STRIKER 86, LORDS OF MONTAIN, BURNING 15, HSE OF THE TRAO, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP HALL, 2, BAYRON, 110

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER MARIO BROS, TERROR, TOM & JERRY, PHENAL WORLD, STRIP POWER PRO, BLOODY WORLD, 0-IMPASSIONED, WARRIORS 8, DELUXE, SENSIBLE WORLD, COMAR, ZONE-LET, FEEL, WE HAD, WIRE OUT, TRANSFORM T.Y.C, EXTREME PHENAL, HOCKEY OF NIGHT, MANG, 30, WRITING, PHENAL, NOY CAR RACER 8, NECTARS, RACE LEGIONS, 86, DCIAME, 110

KOMPLET 6

FIFA 96, RAR, TURPICH & WWF ACTIA, WARRIOR 8, PFA TOUR, GOLF '96, TERMINATOR, FUTURE SHOCK, OR CASER, NETWORK, PHENAL, FATAL TACKING, NEW CIVILIZATION, HANS, OF, DAWN, CRYSTAL, 86, GRS, 4, NANA, BATTLE 5 & SKINNY SPACE, DUE STONE, REFER, WORMS, WERE, GRETZY, HOCKEY, BATTLE, WARRI, 110

KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORK 3M, EXTREME SPORTS, JOHNNY BAZOOKATOR, GRAND PRIX, MANAGER, ABUSE, REBEL, RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIPLASH, ATT, BIG RED RACING, JUICE, DREDD, STARRARS, WICHAVEN 2, SUPER STANDEST, LEARN PHENAL, GAC, CONVERT OPERATOR, STRIP POWER PRO, ROMANCE OF 2, PHENAL 4, FACT, ATTACK, PREMIER, MANAGER 3, DUK, SEA LEGENDS, THIN, OUTROR, BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD, 110

KOMPLET 8

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANAC, KARIS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE, STATION 3, JUZZ, BUCHANANS, MEGA, INDIVIDUAL X, EQUISPE, PHALMAN, STORM STAR, QUEST, AN-3 AIR ASSAULT, C-OFFICE, FORCE, JANFANTY, GENERAL, SOCC OFF, 86, NORVALUTE, STRIFE, KOSHENR, EARTH, WORM, JEM, 110

KOMPLET 9

SEPTERS & QUAKE, RAMMAN 100%, THIS MEANS WAR, STANBALL, AFTER LIFE, BATTLE, GROUNDWATER, BLOOD, CHAMPIONSHIP MANAGER 1, BELLEBON & CLUTON, SPRED-HASTE, PLUMER OF THE YEAR, THE COMBATING, REBELS, GOLF, VIF SOCCER, BURMAUDA SYNDROME, TRUCK ATTACK, BRIDGE, WIP, DAMN, SHARP 2, GEAR WORK, GOLF, 110

KOMPLET 10 (NOVI)

CRUISADER, NO RESPECT, STRIKER 86, GENE WARS, PREY FOR 26, 17M, FORMULA 1, GRAND PRIX 2, ALBION, RESIST OF THE ROBOTS 2, LINKS BY VIRTUA FIGHTER, ASTROCHECK, FIRE FIGHT, CHESS MASTER 2000, DEADLINE, JACK NICLAUS, GOLF, SPIN, 68, 110

ORIGINALI:

MS ENCAPSA BY ENDORPHIN, WWF, ANN 87,MS CRIMINALS BY MS DOOR, BEMENS, CATALOG, SISE, CATALOG, WHITE, CATALOG, MOUTONIA, CATALOG, MS DOOR, MS WORLD, C2 & 4, 8, MS WORLD, 4, LIGHT, MS BASKETBALL, GUIDE, MS DAWKINS, CREATURES, MS OCEANS, ART, GALLERY, LEARN TO SPEAK, ENGLISH, BCCD, OXFORD, DICTIONARY, BODY WORKS 3.0, 3D STUDIO, MAG, BETHSARA, WINDOWS NT 4.0, 4.0

THE DIS, COMMAND & CONQUER, DOCS, FADE TO BLACK, CRUISADER, NO REMORSE, BAD, MUD, STONKBER, BATTLE 5, 6, GAMES, PIV, MANAGER, TROUBLES, PASSAGE, WIP, DRIFT & NINA, LAW '96, NINA, HOCKEY '96, COMEG, A.T.P, PAFAMA, GAC, CONVERT OPERATOR, ARCADE AMERICA, ACTIA, SOCCER, VIRTUAL POOL, SEPTILERS 2, NEED FOR SPEED, 50 60, DUKE, CINDER WARS, CHESS MASTER 2000, FORMULA 1, GRAND PRIX 2, WWF, HAMMER, GOLF, COMBAT, TIME, COMMAND, CRUISADER, NO RESPECT, 110

CENA

ORIGINALA I KOMPLETA 25.-

NEW !!

IGRE ZA SONY PLAYSTATION

WINDOWS '96 KOMPLET

WINDOWS '96, MS OFFICE, EDGE, WORD, POWER POINT, ACCESS, NORTON UTILITY, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER 86, MS PLUS, NORTON ANTI-VIRUS, MS PUBLISHER, ADORE, PHOTO SHOP, COLOR DRAW, 8.0, MS MONEY, VISUAL BASIC, 4.0, PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 1.0, PAGE MAPPER, 6.0, PICTOR, PUBLISHER, MS PROJECT, HANWORD, GRAPH, VISIO, 110

WINDOWS 8.1 & DOS 6.22 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 CEE, MS OFFICE, EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, NORTON UTILITY, NORTON COMMANER, DOS NAVIGATOR, MS DOC 6.2, COPY, DRAW, 3.0, ADOBE, PHOTO SHOP, QUARK EXPRESS, VISUAL BASIC, 4.0, VISUAL FOX, 3.0, WIN FAX 4.0, 3.0, STUDIO, AUTO CAD 13, RACER, PRO, ADOBE, ILLUSTRATOR, PHO, 10, TTY FONTS, FONTO, GRAPHIC, 110

WINDOWS 95 I KOMPLET 2

WINDOWS 95 V1, MICROSTATION 95, FILE MAPPER PRO 3, COMASS 8.1, FREDHAND 3.0, LOTUS SMARTDRAW 1.1, 86, PC, ANYWHERE 85, PRO, COMB 3.0, TTY STORY 35, ABC, FLODD, WRITER 4.0, CA, NALA 96, 10, 11994, COMB, BLIT, 86, HLAJAK 96, M03, S0FT, STUDIO, DELPHI 2.0, INVAJRO, 10, NETSCAPE, NAVIGATOR, F-PDFICE, TRAY, MS, EXCHANGE, 95, FIELL-NOCE, 86, ADOBE, PAGE MAPPER 6.0, PRAOR, 2.0, AUTO CAD 13, 95, 110

AMIGA 640 KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13, SA, SWM, DODACIMA, SUCIACAMA, I, POMOCONI, PROGRAMMA, 110

AMIGAS I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0, SA, SWM, DODACIMA, I, EPIDICAMA, KAO I, GISTAU, PROGRAMMA, ZA, AMIGACU, 110

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



PC 011/146-744
AMIGA 011/105-138

PC FORT Grčkoškolska 3 21000 Novi Sad

Originali: 25 Encarta '97, Body Works 5.0, Chemistry, Physics, Human Anatomy, Eyewitness: Birds, Eyewitness: Cats, Stamp Encyclopaedia, Planix Photo Landscape, Fractions & Calculus, Home Medical 3CD, Interactive 3D Skeleton, MS Cinemania '97, Mindscape World Atlas, My First Amazing World Explorer, MS Bookshelf '97, Olympic Gold, Monthly Python: Holy Grail, DK Dinosaur Hunter, Science Smart, Super Symbol CAD, Learn To Speak English 2CD, British Educational Science Vol. I & II, 3D Home Designer, ...

TimeCommando, Azrael's Tear, Mortimer, AfterLife, MSNBA Full Court, MS Monster Truck Madness, Gene Wars, Druid, Chronomaster, Normality, Z, UEFA '96, Toy Story, Formula 1 GP2, Crusader: No Regret, Return Fire, Judge Dredd, Mech Warrior 2: Pentium Edition, Top Gun 2CD, Zork Nemesis 3CD, 11th Hour 6CD, Chronicle of the Sword 2CD, Star Trek Klingon 3CD, Mission Critical 3CD, Spy Craft 3CD, Ripper 6CD, Beast Within 6CD, ...

Corel Click & Create 18HD, Adobe Photodeluxe V1.0 49HD, Asymatrix Web Publisher 11HD, Aurora 3.0 1HD, Cisco TCP Suite 15HD, Dragon Dictate V2.5 11HD, Frame Maker V5.1.1 12HD, Hollywood FS V2.05 100% 5HD, IBM Lan Server V5.0 15HD, InterCom 32/TCP 9HD, LapLink V7.5 3HD, MS Windows NT V4.0 (Bugfree) 41HD, PC Board V1.5.30 4HD, S-Designer V5.01 5HD, Salsa V2.0 15HD, Sound Forge V4.0 5HD, 3D Studio MAX V1.2 upgrade 12HD, ...	Age Of Rifles 11HD, Azrael's Tear 50HD, Bud Tucker 15HD, Gene Wars 29HD, Gene Machine 37HD, Marathon 2 26HD, Monster Truck Madness 21HD, Jagged Alliance DG 40HD, Zaptalism 17HD, M4 10HD, Mortal Kombat 3 Win95 43HD, NFL Quarterback Club '97 41HD, Super Euro Fighter 2000 50HD, Xenopage: Alien Bloodsports 17HD, UEFA '96 Full CD 37HD, Strike Base 33HD, Olympic Games '96 V1.1 11HD, Hellbender 22HD, Full Court Press 50HD, Sim Isle 49HD, ...
---	--

Snimamo i SKLJUČIVO nakvalitetnim CD pločama (Kodak, TDK, 3M, Pioneer, ...)

Zavišne informacije, pošaljite mail na: PCFORT@PMMILWAALYB

Kod nas tako možete kupiti kompletne konfiguracije, ili komponente za Vaš PC. Compaq 15" monitori, Pentium ploče (120/133/166MHz procesori), Opti/ESS/Creative Labs zvučne karte, US Robotics 14.400/28.800/33.600 modemi (eksterni), 8X/10X CD uređaji, Diamond grafičke karte, HP/Epson štampači, džojstići, HD "rekovi", i ostalo...

Svakiračunar set testira preispоруke, iposebna prilagodavanje potrebama korisnika.

Nazovite nas za podrobnije informacije...

AMIGA FORT

je daljena i pouzdaniji izborni higra i uslužnih za Vašu Amigu! Ne odustajemo...

Testament 3D, MikroMortal Tennis 3D, Hugo 8D, MovieMaker 22D, Teresa 4D, Variety Of Life 3D...
Monument Designer V2.0.405D, ProBench V3.0, iBrowse V1.02, Directory Ops V5.5, ...

Adresa: Kralja Milutina 19 - Tel/Fax: 011/332-086

20.- Mixevi 20.-

ESPRO MIX 17
Formula One Grand Prix 2
F1 96 (1 disk)
Street Fighter 2 New Challengers
Sokoban (1 disk)

A.T.
Nurmas 96 - Evolution
Fantasy General
Battle Arena Technique
Kick Off 96
Setra 96
Quake
RailRoad Tycoon Deluxe
City Action No. 1 Course CD
Warcraft II: Beyond the Dark Portal
Worms Plus
Whiplash
Conquest of New World
Duke Nukem 3D Final
The Web
Normality
Rayman
VR Soccer

WINDOWS 95 KOMPLET PROGRAMA:

ABC Bright
Borland C++ 6.0
Cobol 2.81
Delphi Client Server
Fractal Design Poster
File Maker 3.0
Internet Office 4.1
Internet Explorer 3.0
Delphi Client Server Manuals
Mechanical Engineering 3.0
Microsoft Photo 2.5
Netscape Navigator 3.0
MS Windows NT 4.0 Advanced Server
MS Windows NT 4.0 Workstation
Procurement Plus 3.1
Real Audio Encoder 2.0
Real Audio Player 2.0
Scan 95 2.01
Serial Numbers Collection 96
Sword Forge 32Bit
Terminator 4.0
MS Visual C++ 4.0 CD
Web Media 2.5
Web Think 1.2
Web Work 1.1
Win Edit 95

ESPRO WIN 95 MIX:

Pit Fall CD
3D Virtual Pinball
Fury 3 CD
SU-27 Flanker
Cyber Speed
Sun City 2000 Collection
Battle Isle 3 CD
Earth Worm Jim 5 E
Virtual Stupidity
Legend Runner Networks 95
Shock Wave Assault
Pit Fall
Shadows of Horned Rat
Earth Siege 2
New Order
Mavoc
Private Investigator
Virtua Fighter 95
Chess Master 5000
Fire Fight
Box

WINDOWS 95 KOMPLET PROGRAMA 5

3D Shells Max
Coke Walk 4.0
California Girls Screen Saver
Chameleon 95
Cool Edit 95
Corel Draw 3.0
Screen Saver
Beno IT 2.0
Design CAD 8.0
Des Navigator 1.42
Green Desk 1.3
Greetings 2.0
HP Wizard
Jockey Mapper 95.3.2
MacRimedo 100book/CD
NameIT
Netscape Navigator 2.01
Norton Administrator for Networks
Microsoft Office 95 PAQ
Organizer 4.0
Adobe Photoshop 4.2
Serial Numbers Collector
SmartPRO Visual Basic Tutorial
Star Trek DemoPedia
Thunderbyte AntiVirus 7.04
Lectara
Turbo CAD 95
Wild Cat 5.0
Windows 95 Restart Kit
Windows 95 Service Pack 1
Windows 95 Upgrade
Widow NT 3.51
Win Checkit 4.0
Word View 95
Perfect Works 2.1

ABC Flow Charter 4.0
Hajak Suite 95
Linton 2.0
Oracle Caplans 6.1
Web 3D
Web Site
Auto Cad 13C4 For Windows 95
America Heritage Dictionary
Lotus Approach 96
Delphi 2.0 Developer
Photographer 3.5.2
Lotus Freelance Graphics 96
Lotus Notes 4.0
Auto Cad 5W16 Add On
Portland Paradis 7.0
RoboHelp
Thaw 7.01 For Dos
Geebe SQL 5.02
MS Exchange 4.0
WinFax 7.0 Upgrade
QuarkXPress 3.32 Update
Jockey Mapper 95
F-Prot 2.21A For Windows 95
Gopher 2.0 Desktop
NetScope 2.0 32bit
Corel CO Creator 2.0
Help Writer
Web Site 2.0
Eureka 3.3
Windows 95 Tour Bus
ABC Media Manager
TBAY 7.01 For Windows 95
TBAY Key Registrar
Windows Commander 2.11

ESPRO Mix 13:

Striker 96
Albion
Civil War 2.0
In Pursuit of Greed
Star Fighter 3000
DeadLock - Planetary Conquest
Crusader: No Regret
Gene Wars
Triple Play Baseball '97
Cyberia 2
Stone Park
TwinBlock
AI Unser Arcade Racing

Sve igre i programi se pokreću direktno sa CD-a.

Save Game i Setup Music direktno na CD-u

TRINITY COMPUTERS

Kajmakalanska 42 ☎ 421-203:155-294

SNIMITE CD PO NAJNIZOJ CENI !!!

ORIGINALNI
NASLOVI

30

PO IZBORU
AUDIO
BACKUP SA HDD-om

25

CD IGRE

PROGRAMI

- TIME COMMANDO
- DEADLOCK
- CRUSADER NO REGRET
- EURO'96
- QUAKE
- WARHAMMER
- BERMUDA SYNDROM
- CIVILIZATION II
- DESCENT II
- GRAND PRIX 2
- CLUNGON
- HOLY GRAIL(MONTY PYTH.)
- SPAY CRAFT

- BRITANNICA 2.0
- MS ENCARTA '97
- MS WINDOWS '98
- MS CINEMANIA '97
- MS OFFICE PRO '95
- NT WINDOWS 4.0
- INT. MEDICINE HANDBOOK
- ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
- MAYO CLINIC SERIES
- MS ENCARTA ATLAS
- MS DINOSAURUS
- LEARN TO SPEAK ENG.
- MS ANCIENT LANDS

Najnovija multimedijalna izdanja

- Anatomija
- Medicina
- Umetnost
- Istorija
- Enciklopedija

**DISKETNI PROGRAMI I IGRE
SVI NAJNOVIJI HITOVI**

List Computers

Beograd, Cars Uroša 35, 011/185.747 Radno vreme: 9h-18h

486 Guverner 1150.-

566/15MHz CPU, Matična ploča PCI, RAM 8Mb, 1.5Gb HDD, FDD 1.44Mb, Tastatura, Miš, Video PCI 1Mb, Color Philips 14" LR

Pentium Inferno 133 1450.-

Procesor 133MHz 660, Matična ploča Intel Trien, 256Kb Pipelined cache, RAM 8Mb, Hard 1.3Gb, Flopi 1.44Mb, Tastatura, Miš, Video PCI 1Mb, Color Philips/Drewo 14" LR

MiroVideo DC30



Vrhunska kartica za digitalnu video montazu.
Za vlasnike zvučnih kartica model DC20
predviđaju optimalno rešenje
Cena modela DC 30 je 1700.-, a modela DC 20 1400.-

3D Virtual I/O Glasses

NOVO!

Uredaj za virtuelnu realnost u vašoj kući. Igrajte se i gledajte filmove u 3D dimenziji uz autentičan zvuk. Nabolja u klasi virtuelnih naočala
Cena sa podešavanjem softvera je 1000.-

UREŠAVANJE INSTALACIJA • ISPORUKA SA LAGERA • PREZENTACIJA NA VAŠ ZAMITV

**MoNolit
computers**

Radmila Jovanović - Šnajder 19/8

tel: 011/ 40-50-33

Radno vreme: 10h - 19h osim nedelje

Moguć ulaz i iz Vojislava Ilića

Snimanje programa i igara na diskete (svaka deseta je besplatna)
Snimanje na CD (igre, enciklopedije, backup, muzika, snimanje po izboru)
CD i AUDIO klub (najveći hitovi iz sveta igara i muzike)
Popusti na snimanje CD-a za sve članove kluba

**PRODAJA PC RAČUNARA SA 24 MESECA GARANCIJE !
UZ SVAKI RAČUNAR DOBJATE I POSEBAN POKLON !**
Takođe vršimo prodaju komponenti kao i servis i konfigurisanje računara
najkvalitetnije i u najbržem mogućem roku.
Priprema i prelom teksta, usluga štampe na laserskom štampaču.
Izrada maturalnih, diplomskih i svih ostalih vrsta radova.

☎/fax:

011/ 405 - 033



tel.
158-674
tel / fax.
1778-570

11070 N. Beograd
Sul. Brigada 05-B
(blok 70 A)

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU

INFOPROJEKT

KONFIGURACIJE:

386 DX-40
486 DX-133

Pentium
75, 133,
150, 166

KOMPONENTE:

Modem 2400
Fax/modem 14400, 28800
Streamer 250, 420, 850 Mb
CD-ROM 8x
Data switch 1x2
Sound card 16-bit
Stereo speakers 25, 50, 120 W

NADOGRADNJA
RAČUNARA

SERVIS
RAČUNARA

PREVENTIVNO I
INTERVENTNO
ODRŽAVANJE

KOMUNIKACIJE

MULTIMEDIJA

**BESPLATNA
DIJAGNOSTIKA
KVAROVA**

POTROŠNI MATERIJAL:

Prekrivači za kompjutere i štampače
Toneri za laserske printere HEWLETT PACKARD
Cartridge za injekt printere EPSON stylus
Printer ribbon za printere EPSON i PANASONIC
Diskete
Kablovi
Konektori

DELTA



**ComTrad
computers**

Cvijićeva 104 tel/fax: (011) 752-663



**Svakom kupcu
poklon!!!**

MEMODATA

Telefon/FAX (11) 663-484; 663-360

COMPUTERS

AMD 5x86 133 Mhz
Intel Pentium 120 Mhz
Intel Pentium 133 Mhz
Intel Pentium 150 Mhz
Intel Pentium 160 Mhz

Color Monitor
16 Mb RAM
13 Gb Hard Disk

PRINTERS

Hewlett-Packard LaserJet's
Epson Dot Matrix
Epson Inkjets

MULTIMEDIJA

Sound Card
Speakers
CD-ROM Drives
FAX/Modem/Voice

EXTRA

Back-Up to CD Disks
Servis kompjutera i opreme
Instalacija mreza

QUALITY

Najkvalitetnije komponente:
Sony, Philips, Intel, Seagate
Western Digital, Maxtor
Adaptec, Creative Labs,
Ethernet, Megahertz, Epson
Hewlett-Packard, ATI, AMD
NEC, Mitsumi, Panasonic...



Eif

CD Recording

10 - 20h
RADNO VREME

CD Originali **20**

CD Po Izboru **25**

CD Audio
HD Back-up **25**

IGRE

PROGRAMI

CRUSADER TIME COMMANDO

- Z
- CLAUZ
- SETTLERS
- MISSION CRITICAL
- CHRONOMASTER
- NORMALITY
- DRUKENUREM 3D
- NVALVE'S
- TRIFASOCER '96
- ZORK NEMESIS
- RADMAN
- CIVILIZATION II
- SILENT HUNTER
- NEED 4 SPEED SE
- BERKULASTINDROME

ENCARTA '97, BRITANICA 2000

- WINDOWS '96
- ENCIKLIJEDA '97
- ENCIKLIJEDA
- MUSIC CENTRAL
- ANCIENT LANDS
- LE LIDUNE
- ART GALLERY
- MS DOGS
- MS OCEANS
- MS DINOSAURS
- ENCYC. OF NATURE
- ENCYC. OF SCIENCE
- INTERNAL MEDICINE
- HISTORY OF WORLD
- OXFORD DICTIONARY

MEDICINA • NAUKA • ISTORIJA • JEZICI • ENCIKLOPEDIJE

NARUČITEC
POUZEĆEM

SNIMANJE NA
DISKETAMA

011/1766-762



Jurija Gagarina 273/30 (blok 45)



SNIMANJE NA CD-ROM

presnimavanje originala
snimanje po izboru
gotovo kompletno
arhiviranje podataka
presnimavanje muzike sa DAT-a ili CD-a

Data & Audio
od 10.-
pa naviše

CD-NEWS

IGRE	PROGRAMI	KATALOZI ELEKTRONSKIH KOMPONENTI
Wage Race 2	MS Encarta 97 Encyclopaedia	Materije
Time Commando	MS Encarta 97 WorldAtlas	Mirobi
Crusader No Regret	MS Encarta 97	SGS Testove
Road Rush	MS Encarta 97	Stranice
Lightness	Vizual C++ 4.2	IC Master
	Vizual J++	Instal Data On Demand
		Mirobi

isporuka i poštom Redno vreme: 10 - 20 h

(021) 361-356

EXCLUSIVNO

IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE...
Zepitelium (1) Levamirids (30 HD), Grib5, Demise Of The Dreamboats (6 HD),
Hong Hong Mehjong For Windows, Jagged Alliance, Deadly Gamma, Pro R
nball, The Web For Windows 95 (1) Empire (9-HD), Xerospaga, Alien Bloodpo
rt (1) Flogge (17 HD), Australian Rugby League (Movie Add - On (DOS)
(25 HD), Bud Tucker In Double Trouble (1) Merry Studios (15 HD), Austr
lian Rugby League Windows 95 crack (1 HD).

programi... programi... programi... programi... programi...

PC Board V15.3 Full Release (4 HD), WinFrame Client (1) Microsoft (2 HD),
Microsoft Java + (1) Microsoft (7 HD), Intel Proshare Premiere V 2.0
(1) Dats Conf (1) HD), Service Pro V2.00.0 For Dos (Netware) (6 HD),
0 Family Web Board Conferencing System (3 HD), Corsi Click & Create
V 1.0 For Windows (1) Corsi (1) HD), Out-keeper V 1.03 For Windows NT
Server (9 HD), Language Learning With Asterix (52 HD), Conversions Plus 1
(6 HD), Lotus 1 2 3 SmartSuite 97 (beta) (61 HD), Super Pack (1) Network
Instruments (7 HD), Backup Exec For Netware Update V 7.11 -> V 7.11
(7 HD), Aurora V 3.0, Boomlab V 7.3 Cracked With PRed V 1.0 (1 HD),
Workplace Security V 2.1.3 For OS/2 (Cracked) (1) HD), Agent V.99
(Cracked) (1 HD), Nitro V 1.6 (Beta) (1) HD), Winuscan V 2.5.1 - Dos
(Registered) (1) McEffe (1) HD), Outnet Trainet APP For Windows 95 (1) HD),
Broadway (Beta) (1) Savage Software (1 HD).

I ovo nije sve jer u ovom trenutku stize jos pet novih kompilacija...
Odeberite svoju kompilaciju iz najveceg izvora softwera... Narucite
besplatan katalog... Razmislite pri kupovini... Hod nas su cene naj
povoljnije...

Od ovog meseca hod nas mozete naruciti originalne
hoji efektiv direktorno iz administrativa... Z... Normality,
Fische Longbow, Euro 96 Top Gun, G.P. Mana
ger, Cinemata 97, Groller 97... su samo neki
od naslove...

1 CD=25, 2 CD=35, 3 CD=45, 4 CD=55, 5 CD=65 6 CD=75
HOPIJE ORIGINALA SU 25 DM PA CD-U
CENE IZPRAVE KOMPILACIJA SU 30 DM ZA IGRE I 35 DM ZA PROGRAME

LAVIRINT - Podgoricka 8, 21000 Novi Sad, Tel: 021/369-861



- * CEBERBA
- * ORIGINALI
- * KOPJE ORIGINALA
- * IZDAVA KOMPILACIJA
- * BACKUP HARD DISKA
- * SNIMANJE MUZIKE NA CD
- * PRODAJA RAZLIKAMA

Preko 1.200 zadovoljnih ljudi već zna zašto smo najbolji



PC CD ROM

WIN 3.11 PAK

- NAJBOLJI PROGRAMI IZ SVIH OBLASTI:**
- ANIMACIJE
 - CAD-a
 - BAZE PODATAKA
 - DTP-a
 - GRAPHIC-a
 - PROGRAMSKIH JEZIKA
 - UTILS-a
- + mnogo toga

WIN '95 PAK

- MS WINDOWS '95
 - MS PLUS FOR WIN '95
 - MS PUBLISHER '95
 - MS WORKS 4.0
 - MS OFFICE '95
 - PHOTO SHOP 3.04
 - NORTON UTILITY '95
 - NORTON ANTIWIRUS 4.0
 - NORTON NAVIGATOR '95
- + oko 20 programa

WIN '95 NEW

- PAGE MAKER 6.0 CD
 - DESIGN PAINTER 4.0
 - MS ACCESS 7.0
 - MICROSTATION '95
 - MS WINDOWS '95 NT 4.0
 - COREL DRAW 6.0
 - COREL XARA 1.1
 - WIN FAX PRO 7.0
 - PHOTO SHOP 3.04
- + oko 20 programa

CAD

- A CAD C4
 - MICROSTATION 5.0
 - AUTO CAD 13
 - AUTO CAD 13 dodaci
 - AUTO CAD 13 upgrade
 - AUTO CAD 12
 - AUTO CAD 12 upgrade
 - AUTO CAD 12 dodaci
 - VISUAL CAD
- + oko 35 programa

NEW PRGS

- 3D STUDIO MAX
 - 3D STUDIO MAX dodaci
 - BORLAND C++ 5.0
 - MS OFFICE '95 PRO
 - MS VISUAL C++ 4.1
 - TBAV 7.03 (DOS & WIN)
 - A CAD C4
- + 30 najnovijih programa iz svih oblasti (grafika, CAD, animacija...)

ULTRA NEW

- NT 4.0 SERVER
 - NT 4.0 WORKSTATION
 - COREL OFFICE
 - COREL CAD 2.01
 - 3 DS 4.0 NT UPDATE
 - 3 DS MAX 3.1 UPDATE
 - POWER BUILDER 4.0 NT
- + oko 30 najnovijih programa za lagodan rad na Internetu

GRAFIKA

- ADOBE ACROBAT
 - ADOBE ACROBAT dodaci
 - QUARK XPRESS 3.31
 - QUARK XPRESS dodaci
 - MICRO. DESIGNER 4.1
 - ALDUS FREEHAND 4.0
 - COREL DRAW
 - DESIGN PAINTER
 - RIO 6.31
- + oko 45 programa

ANIMACIJA

- LIGHT WAVE 4.0
 - 3D STUDIO MAX
 - 3D STUDIO 4.0
 - 3D STUDIO efekti
 - 3D STUDIO dodaci
 - ADOBE PREMIER 4.0
 - ANIM. STUDIO 1.1
 - TOPK2 4.2
 - REAL 3D
- + oko 35 programa

DECIJI

- EDUKATIVNE IGRE
 - LOGIČKE IGRE
 - NAPRAVITE CRTANI FILM
 - DECAU AVANTURE
 - BUKVAR ZA DECU
 - MS CREATIVE WRITER
 - CAD ZA DECU
 - EDUKATIVNI PROGRAMI
 - UČENJE ENGLISKOG
- + oko 20 programa

FRP

- STONEKEEP
 - ULTIMA FR SERIAL
 - ALIEN LOGIC
 - BEHOLDER FR SERIAL
 - BARD'S TALE SERIAL
 - MIGHT & MAGIC SERIAL
 - REALMS OF ARKANIA 2
 - LORDS OF RING 2
 - DARK LAND CD
- + oko 50 programa

STRATEGIJE

- STEEL PANTHERS 2B
 - CONQUEST OF NEW WORLD
 - WARCRAFT 2
 - CIVILIZATION 2
 - THIS MEANS WAR
 - LOST ADMIRAL
 - KNIGHTS OF ROUND TABLE
 - SETTLERS 2
 - FIELDS OF BATTLE
- + oko 20 programa

SPORT

- INDI CAR 2
 - KICK OFF 3
 - ACTUA SOCCER
 - NHL '96
 - NEED FOR SPEED (zvuk)
 - FIFA '96 CD RIP (zvuk)
 - MICHAEL JORDAN
 - NBA BASKET
 - WINTER SPORTS
- + oko 50 programa

EROS MIX 1

- PLAY BOY '96
 - GIRLS COLLECTION 8
 - GIRLS COLLECTION 9
 - GIRLS COLLECTION 10
 - GIRLS COLLECTION 11
 - MORE WOMAN
 - NAOMY CAMPBELL
 - SEXY GOLF
 - MORBID PORN PICTURES
- + oko 35 programa

PLAY MIX 10

- COMMAND & CONQUER
 - MAGIC CARPET 2
 - FX FIGHTER CD
 - HERETIC 2
 - MECH WARRIOR 2CD
 - NEED FOR SPEED CD
 - NBA JAM
 - PINBALL ILLUSION
 - TDRNADO GOLD
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 11

- ACTUA SOCCER
 - DESTRUCTION DERBY
 - CEASAR 2 CD
 - FADE TO BLACK
 - FIFA SOCCER '96
 - SCREAMER
 - NHL HOCKEY '96 CD
 - CHAMPIONSHIP MANAG. 2
 - ASCENDANCY CD
- + oko 20 hitova

PLAY MIX 12

- WARCRAFT 2
 - TERMINATOR FU SHOCK
 - DOOM MASTER
 - D'DAY AM. INVADERS
 - INCREDIBLE MACHINES 3
 - INDI CAR 2
 - DARK SEED 2
 - CIVNET
 - MORTAL KOMBAT 3
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 13

- MECH WARRIOR 2 extra
 - BEAVIS & BUTTHEAD
 - RAYMAN
 - WINTER SPORTS CD
 - REST IN PIECES
 - ROAD WARRIOR
 - TFX 2 E.FIGHTER 2000
 - THIS MEANS WAR
 - WARHAMMER
- + oko 25 hitova



EXIT PRODUCTION 11000 Beograd
Naručite pouzećem ili preuzmite

- Snimamo profesionalnim uređajima na najkvalitetnijim diskovima.
- Iznajmite ili suimate jedan od preko 400 naslova iz našeg CD kluba.
- Sastavite disk po vašem izboru iz našeg kataloga.
- Diskove možete naručiti pouzećem ili preuzeti lično bez čekanja.
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja.
- Prodajemo kvalitetne prazne CD diskove.

EXIT PRODUCTION

PLAY MIX 14

- STONEKEEP
- VIRTUAL KARTS
- WORMS FULL CD
- WWF ARCADE
- FIFA '96 FULL CD RIP
- TOP GUN
- EXTREME SPORTS
- JOHNNY BAZOOKATONE
- VIRTUAL STUPIDITY
- + oko 30 hitova

PLAY MIX 15

- CIVNET CD
- GRAND PRIX MANAGER
- HEXEN FULL CD
- SHOCK WAVE ASSAULT
- ALIEN VIRUS
- STRIP POKER PRO CD
- THROPY BASS CD RIP
- FULL METAL JACKET
- REBEL RUNNER
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 16

- A.T. FIGHTER
- ENTOMORPH FULL CD
- CIVILIZATION 2
- GALACTIC CIVILISATION 2
- QUAKE NUKEM'90
- BATMAN FOREVER
- DESCENT 2
- FATAL RACING
- TERANOVA
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 17

- NBA LIVE '96 CD RIP
- REVOLUTION X
- THE WEB
- ASSAULT RIGS
- VIKINGS FOR WIN.
- SILENT HUNTER
- MASK
- JAZZ JACK RABBIT
- FANTASY GENERAL
- + oko 25 hitova

ORIGINALI

- BRITANNICA 2.0
- MS ENCARTA '97
- MS CINEMANIA '97
- BOOK SHELF '96 - '97
- WEBSTER DICTIONARY
- LEARN TO SPEAK ENGLISH ver. 6.0
- OXFORD ADVANCED ENGLISH
- AMERICA HERITAGE DICTIONARY (+ izdovori)
- NT 4.0
- SVE MEDICINSKE ENCIKLOPEDIJE
- ISTORIJA UMETNOSTI
- FORMULA 1 GP 2
- + 400 originalnih CD izdanja

PLAY MIX 18

- BERMUDA SYNDROME
- KICK OFF '96
- QUAKE 1
- SEITLERS' 2
- SHELL SHOCK
- TOSHIDEN
- SILENT THUNDER
- EW JIM 2
- RAINMAN 100 %
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 19

- FORMULA 1 GP 2 CD
- DESCENT 2 FINAL
- VR SOCCER
- AFTER LIFE (EDICAS ARTS)
- BATTLE BEAST
- SPACE HULK 2
- BATTLE OF WATERLOO
- ISLAND PERIL CD
- TRACK ATTACK
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 20

- TIME COMMANDO 30
- CYBERIA 2
- VIRTUAL FIGHTER
- Z...
- ALBION
- GEX
- EURO 96
- SU - 27
- RETURN FIRE
- + oko 25 hitova

PlayStation™

- Najmoćnija 32-bitna konzola za igranje.
- Fenomenalan stereo zvuk.
- Ugrađen CD ROM na kome možete slušati i audio diskove.
- Preko 16 miliona boja istovremeno na ekranu.
- Neverovatna 3D grafika u realnom vremenu.
- Prava animacija sa 30 slika u sekundi (TV kvalitet).



SONY
PlayStation.

KONZOLU MOŽETE KUPITI, IZNAJMITI ILI SAMO IGRATI U STROGOM CENTRU GRADA.

Nudimo Vam najpovoljnije uslove prodaje kao i specijalne popuste za SEGA klubove.
Najveći izbor hit igara (preko 110 naslova).



Cika Ljubina 1/IV ☎ 011 / 627-827

lično u centru grada bez čekanja. Radno vreme od 11 do 19 časova, sem nedelje.

SAMPRO & CD CENTAR Novi Beograd

HP5L 8XX,00

- * Matrox Millenium 4Mb WRAM PCI SVGA
Windows 3D Accelerator 750
- * US Robotics :
Sportster 33.6K(Internet ready) 320
- * IO MEGA :
Zip Drive 360
Zip Cartridge 35
- * Pentium Mother Boards up to 200 MHz
ASUS, Triton II chipset
! DUAL PENTIUM ! ... call ...

MIRO DC20 1390

professional video capturing & editing system

*The Ultimate
najprodavaniji PC do sada*

PCI Pentium 133 MHz

256Kb cache, onboard IO
16 Mb RAM, 1.3 Gb Hard Disk
PCI SVGA S3 Trio64V+, 2Mb RAM
CD-ROM 8x, SoundBlaster 16pro
FaxModem 14.400bps
14" ili 15" LR Color Monitor
tastatura, miš, 1.44 Mb FDD

... pozovite za najbolje cene ...

sampro@eunet.yu
11080 ZEMUN, Njegoševa 19

Telefoni za hardware su:

011-101-203, 193-066

... i u Vršcu: 013-813-388

... i u Podgorici: 081-24-645

... i u Leskovcu: 016-51-157

Snimanje na CD-ROM-u za PC brzo i kvalitetno
Na svakih pet diskova snimanje šestog besplatno!!!

- ORIGINALI (IGRE, ENCIKLOPEDIJE) .. 25.
- GOTOV MIX (IGRE, PROGRAMI) 25.
- MIX PO IZBORU 30.
- BACKUP HARD DISKA NA CD 30.
- SNIMANJE NA VAŠEM CD-U od 10.

Louvre
Velelepna umetnička enciklopedija.
Upoznajte umetnička blaga sveta
šetajući sobama muzeja

the Palace & its Paintings

BRITANNICA
CD 2.0

32 toma na jednom CD-u. FINALNA VERZIJA!

TOP 5 PC GAMES

	Broj CD-ova
1. Time Commando	1
2. The Gene Machine	1
3. Formula 1 Grand Prix II	1
4. Touche	1
5. Quake	1

IZABRANE ENCIKLOPEDIJE

	Broj CD-ova
1. MS Encarta '97	1
2. MS Cinemania '97	1
3. MS Dogs	1
4. Time Life Astrology	1
5. Leonardo the Inventor	1

CDC MEGAMIX 11 Novembarški Hitovi

CRUSADER: NO REGRET	CHESSMASTER 8000
GENE WARS	AFTERLIFE
THIS MEANS WAR	QUAKE
F1 GRAND PRIX II	BRIDGE II
TIME COMMANDO	GEARHEADS
AH-64D LONGBOW	Z
SPACE HULK II	TIME GATE
	OFFENSIVE
	VIRTUA FIGHTER
	TRACK ATTACK
	DEATH KEEP
	SENSIBLE GOLF
	VR SOCCER

Telefon za software:

(011) 671-156

Radno vreme od 10 - 21h I NEDELJOM!

... BOLJI OD komšijinog

Multimedia • Nadogradnja • Komponente • Servis • Garancija

ŠiZeNje mašina

Pentium **133 MHz**, Triton **PCI 256 KB PipeBurst** cache, **HS**peed I/O, **16 MB EDO** RAM, 3,5" FDD, **1,6 GB** HDD, **CD-ROM** plejer **8x**, SoundBlaster **16**, **S3 Virge 2 MB 3D/MPEG**, 14" **SVGA** kolor **LR** minitower, **tastatura**, miš, **NT**ware.

1.394,00

KoMShiJa mašina

5x86-P75 133 MHz, **PCI 256 KB** cache, HiSpeed I/O, **16 MB** RAM, 3,5" FDD, **1,3 GB** HDD, **SB Pro 16**, **S3 Trio64V+ 2 MB MPEG**, 14" **SVGA** kolor **LR**, minitower, **tastatura**, miš, **95**ware.

1.234,00

Pokluda mesec

komisije

- skener Artec 6000, A4, flatbed, true color, 600 dpi 790
- USR Sportster 28.8 V DSV0 (data is voice IstoVremeno!) 280
- Creative SoundBlaster 16 130
- ploča 5x86-133, cooler, PCI 256 KB cache, integ. I/O 190
- ZIP drive 100 MB par., ext. 340
- CD-ROM 8x Teac/Sony 180/190

Multimedia kompijer 260,00
featuring
SB Pro (16-bt. mem. 256 active speakers, CD-ROM 8x, graphics & mouse)

e-mail: monitor@ho.com



(011) 417-833

monitor — Bulevar Revolucije 286/1/3 (10-17h)

GROOVE

Milutina Bojića 8/11, Beograd, tel: 011-348-900

Hardver Servis
konfiguracije
multimedija

Snimanje
originalni
miksovi
muzika

po izboru



Profi muzički softver
semplovi i lupovi

PC IGRE
SNIMANJE NA
CD ROM-u
PC PROGRAMI
TERAZIJE
SRPSKIH VLADARA 4
3 SPRAT — 0,6 PO DISKETI

SNIMANJE na CD-ROM
79 din Professional
1.666 CD naslova CD Recordable
ZNAJMLJIVANJE
3



SNIMANJE NA CD
IGRE po izboru
PROGRAME po izboru
ORIGINALE, KOMPLETE
99
UCLANJENJE

SP SOFT 688-250

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

ACZ 011/628-648

Radno vreme: Svakim radnim danom od 11-19 časova

LO

-386 DX 25,33MHz 64KB cache ISA	490
-386 DX 40MHz 128KB cache ISA	540
-486 DX2 50MHz 256KB cache VLB ili PCI	630
-486 DX2 66MHz 256KB cache VLB ili PCI	690
-486 DX2 80MHz 256KB cache VLB ili PCI	760
-486 DX4 100MHz 256KB cache VLB ili PCI	860
-486 DX4 120MHz 256KB cache VLB ili PCI	890

Konfiguracija sadrži: 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mana monitor.

HI

-AM586 133MHz 256KB cache, PC	1160
-AM586 100MHz 256KB cache, PCI	1340
-Pentium Intel 100MHz 256KB cache, PCI	1360
-Pentium Intel 120MHz 256KB cache, PCI	1440
-Pentium Intel 133MHz 256KB cache, PCI	1570
-Pentium Intel 150MHz 256KB cache, PCI	1760
-Pentium Intel 166MHz 256KB cache, PCI	1900

Konfiguracija sadrži: 8MB rama SVGA PCI video kartu 1MB, HDD 1-3GB, flopi 3.5, mini tower, color monitor.

Konfiguracija!

- AMD 5k86 100MHz
- AMD-ov Pentium klon
- 8MB RAM-a
- PCI SVGA 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

1590

Konfiguracija!

- Intel Pentium 133MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 16MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

1870

Konfiguracija!

- Intel Pentium 166MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 32MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.7GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

2370

Povoljne Cene:

-4MB mem, 72 pina	40
-1MB mem, 30 pina	15
-SB 16 comp.	80
-CD 4x od	100
-CD 8x od	180
-Fax-Modem-Voice 14400	80
-Aktivni zvučnici 2x120W	90
-Interface za dva Joystick-a	30
-Mustec-CoScan ručni skener, 16mil. boja, kolor 800DPI	320

Video Karte:

- S3 Trio 32
- S3 Trio 64
- S3 Trio 64V+
- S3 Trio 64V+ edo
- S3 Virga 3D edo
- S3 Stealth 3D 2000
- S3 Stealth 2001
- ATI Mach 64

Monitori:

- Daewoo 14s
- Daewoo 14x
- Philips mono
- Philips 14C
- Philips 14B
- Philips 15A
- Philips 17A
- KFC 15

IDE Hard Diskovi:

- 1.1 GB
- 1.3 GB
- 1.6 GB
- 1.7 GB
- 2.1 GB
- 2.5 GB
- 3.2 GB

CD ROM:

- Delta 6a
- Sony 8x
- Delta 8x
- Hitachi 8x
- Goldstar 8x
- Teac 8x
- Nec 8x
- Weasme 8x
- Weasme 10x

Pored standardno opreme u ponudi je i širok izbor štampača, matritičnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-molema, kao i razne potrošne robe.

Memorije:

- 1Mb SUMMA
- 4Mb 32bit
- 8Mb 32bit
- 16Mb 32bit
- 32Mb 32bit
- EDO, 70 i 60ns

JoySticks:

- Commando 20
- QuickShot 25
- Mission 35
- FlightPro 40
- Q J Propad 40
- Gravis 100

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima.


Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska itd. sistemom staro za novo.
Garancija 12 meseci, Servis u Beogradu obezbeđen.

CPU
386-40
486-100,133
586-90,100,120,133,166

MAIN BOARD
GA-586 PIPELINE (intel)
586 LUCKY STAR PIPELINE (intel II)
586 TORNADO PIPELINE (intel)
GA-5486
486 SIS
486 ALI

CD-ROM
4x HITACHI , 4x SANYO SCSI
6x TEAC, SONY, 6x PLEXTOR SCSI
8x TEAC, SONY
10x STINGRAY

RAM
4, 8, 16, 32
EDO 4, 8, 16
VIDEO RAM

SOFTWARE + SNIMANJE NA 
KONFIGURACIJE PO IZBORU
MOGUĆNOST PORUČBINE
DILERIMA POSEBAN POPUST

VIDEO
TRIDENT
AT&T
DIAMOND
S3

MONITOR
PHILIPS 14, 15, 17, 21
SAMSUNG 14, 15, 17
DAEWOO 14, 15
DTS MONO 14

MISC
SCSI PCI ADAPTEC 2940, DAT 2 GB
FAX-MODEM UMC, US ROBOTICS
JOYSTICK, MOUSE, KEYBOARD
SCANNER, PRINTER (HP & EPSON)
BIG & MINI TOWER, SPEAKERS

HDD
540, 1.1, 1.3, 1.7, 2.0, 2.5
SCSI 2.1


SB
16 COMP, 16 ORIG, AWE32 ASP

REBEL SOFT

ZELENI VENAC 4/I (u dvorištu)

011/ 634-071, 620-466

TERA-COM



GA osnovne ploče

PENTIUM 120, 133, 166

WESTERN DIGITAL diskovi

VRHUNSKE KONFIGURACIJE

tera-com

Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

S&S Design

Mi Vam nudimo potpuna rešenja za najbolju zabavu i najsigurniji posao ...

**NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRE
PC KONFIGURACIJE
DELOVI I NADOGRAĐNJE
SNIMANJE NA CD ROM
CD-KLUB**



Microsoft
Windows 95

Cara Lazara 32, Subotica tel. 31-906

PC CD ROM AT VISION

Prodaja, Iznajmijvanje, Presnimavanje, Igre i Programi,
Originali, Mixovi po izboru, Snimamo na diskete,
Multimedia, Hardware, Konfiguracije

**Sada i na
Banovom
Brdu!!!**

**T.C. POŽEŠKA 118a
TEL. 550-980
radno vreme 11-21
saljemo poštom, plaćanje pouzecem**

Prodaja, Iznajmijvanje, Odkup
Preko 100 naslova, Oprema
PAL standard & NTSC

PlayStation



ICM

computers

U KORAK SA SVETOM!

KONFIGURACIJE

ICM-CLASSIC

Pentium P75+K5, Pentium MB 515 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI Win Akc. 1/2Mb, 14"SVGA

ICM-SPEEDY

Pentium 100MHz, Pentium MB 515 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc. 1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS

ICM-INTERNET

Pentium 100+, Pentium MB 515 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc. 1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx4+5B16MCD, 14400-I FaxModem Voice

ICM-POWER 2

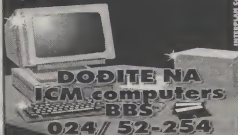
Pentium 150+, Triton-II 256kb Burst, 16Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc. 1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx8+5B16 MCD

ICM-GOLD 2

Pentium 166+, Triton-II 256kb Burst, 16Mb RAM+3.5FDD, S3 Trio 64V+ 1Mb EDO, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx8+5B 16 MCD

ICM-PENTIUM PRO

Pentium PRO 200MHz, 32Mb EDO RAM +3.5FDD, Cardex V66+ 4Mb EDO, 15" Color DIGITAL, CDx8+5B16MCD



INTERPLAN CA.

DODITE NA
ICM computers
BBS
024// 52-254

OKI LED ŠTAMPAČI

ICMcomputers

PARTNER OD POVERENJA

SUBOTICA

SOMBOR
ZRENJANIN
BEOČI

ADA
BEOGRAD

IGRE & DIV PROGRAMI
10-21 h
snimanje na diskete
snimanje na hard disk0,5 din po MB

SNIMANJE NA CD
Isporuka istog dana. Saljemo postom.
Mixovi Igara (raspakovanih) 20.-

CD KLUB 1500 Naslova

HARDVER
Svih 365 dana sa Vama od 10-21 h
Novi Beograd, Jurija Gagarina 71/46
011/155-154

SONY PlayStation

Konzole sa direktnim učitavanjem softvera
i posebne pogodnosti za ljubave !!!
Svi hitovi na jednom mestu

PC CD ROM

- KVALITETNE PC KONFIGURACIJE I DODATNA OPREMA
- OBRATITE NA PROFESIONALNU UREDAJNU I KVALITETNO OBRGOVNA
- ORIGINAL I KONPLACIJE PO VAŠEM IZBORU
- OBRATITE NA PROGRAM I IGARA NA HARD DISK I DISKETE

ŠALJEMO POLUŽEĆEM

TEL: 021/39 58 77 73 93 52

SIGIL

SONY



PlayStation

DIREKTNO OD SONY-ja

proverite zašto svi kupuju kod nas !!!



SAMO
1950 din.

- garancija za konzole

- direktno učitavanje kopija i original diskova (PAL & NTSC)



na svakih 5 diskova 1 je besplatan
preko 100 naslova igara

vršimo i prodaju:

- čipova za učitavanje kopija 350 din.
(ugradite ovaj čip ako posedujete konzolu koja učitava samo orginale)
- memorijske kartice - najpovoljnije!
- volani
- RF kablovi za antenski ulaz
- RGB scart kablovi
- dodatni džojstici
- najpovoljniji uslovi za SEGA & VIDEO klubove
- takođe imamo SEGA & NINTENDO konzole i igrice

TOTAL GAMES

011/400-708

Bulevar Revolucije 83a/1

radno vreme: od 10-19h osim nedelje

Svet IGARA

66 ŠTA DALJE?

Čeka vas spisak komandi za dva „borca“ Euro Fighter 2000 i FX Fighter

69 TOP LISTE

Na pitanje u prošlom broju, da li je Amiga mrtva, stiglo je čak 72 kupona kao odrečan odgovor. Drago nam je da su se Amigisti malo trgnuli iz letargije, pa ćemo zauzvrat, u narednom periodu Amiginim igrama posvetimo dužnu pažnju

70 CVET KOMPJUTERA

Pod naslovom „Osvežavajuće gorko“ objedinjeno je nekoliko istinitih tragikomičnih pričica o ljudima koji rade na kompjuterima. Jer zna se – ko radi, taj i greši

86 BONUS LEVEL

Pored raznovrsnih vesti o industriji video igara, skrećemo pažnju na (neuobičajeno) veći broj najava igara za Amigu

NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE

Abuse	88.	Project X 2	90.
Almagica	88.	Rebellion	86.
Astrorock	89.	Scorched Planet	87.
Broken Sword	87.	Screamer 2	87.
Burnout	89.	The Curse Of Monkey Island	90.
Foundation	89.	The Darling Adventures	
Grid Run	87.	Of Robin Hood	90.
Jet Pilot	88.	The Terminator: Sky Net	87.
Lands Of Lore 2	87.	Trapped	89.
Lords Of The Realm 2	90.	Vampire Diaries	86.
Magic: The Gathering	90.	Vendetta 2175: The Giant Fight	88.
NHL Powerplay 96	87.	Worms 1.5: The Director's Cut	88.
Privateer 2: The Darkening	89.	X-Car	87.

OPISI

Afterlife	77.
Angel Devoid	74.
Brian Lara's Cricket 96	82.
Command & Conquer: Covert Operations	85.
Crusader: No Regret	80.
Deadlock	72.
DNA	84.
F-22 Lightning II	75.
Kargon	79.
Links LS	76.
Maui Mallard	78.
Megarace 2	71.
Micro Mortal Tennis	84.
Need For Speed Special Edition	85.
Rapid Reload	78.
Slam College	79.
The Pandora Directive	73.
Time Commando	81.
UEFA Euro 96 England	85.
Virtua Fighter	82.
Warcraft 2: Beyond The Dark Portal	85.

REŠENJA

Dark Seed 2 (2)	68.
Ripper.	68.



☒ **Quake** * PC * Najpre pritiskni taster '-' da bi pozvao konzolu, a zatim upiši sledeće klfre: GOD (neranjivost), NOCLIP (prolaženje kroz zidove), NOTARGET (nevidljivost), GIVE x (x = redni broj onužja), GIVE R # (zakrete, gde je „#“ njihov broj), GIVE N # (ulivno), GIVE H # (energija), GIVE S # (granate), GIVE C # (energetske celije), KILL (ubija sve protivnike na nivou), FLY (leteenje), IMPULSE 9 (svi klučevi i sva onužja), IMPULSE 255 (učetvorostručena snaga), MAP E#MŠ (skok na epizodu „#“ i misliju „#“).

Freedom

☒ **Legends** * A * Šifre za nivoe: PBFJNOCO (Egipat), MLFJ00NH (Engleska), MNEJLONH (Kina) i MNDJGBFE (svemirski brod).

☒ **XPH** * Šifre za nivoe: 2. 322008210601, 3. B22008214601, 4. 10025A010734 i 5. 96860F03012F.

☒ **Piers** * Šifre za nivoe: 2. 6D7FBC0F, 3. 6DFBFC0F, 4. 6C778C0F i 5. 6F8FBC0F.

☒ **Ruffian** * Šifre za nivoe: 2. MUSHROOM, 3. CORNWALL, 4. AEROFOLG, 5. CHARCOAL, 6. INJECTOR, 7. LOOPHOLE, 8. WEIGHTED, 9. HATSTAND, 10. ALMIGHTY, 11. UNDERLAY, 12. ASTATINE, 13. DISKTEST, 14. HEADLAND, 15. PRUDENCE, 16. SHOESHOP, 17. STUMBLE i 18. LOTHARIO.

Ulica

☒ **Pizza Tycoon** * PC * Gosti odlaze iz restorana zato što nemaš dovoljno konobara. Potrebna su ti trojica ako imaš šesnaest stočica. Nekoliko saveta za igru:

1. Aktiviraj Terminal, izaberi opciju „Others“ i pozovi Joke Shop. Kupi Stink Bombe, izaberi, nadi radnju svog konkurenta, klikni na nju da bi ušao i pobacaj sve bombe. Kada posle toga pogledaš u meni „Character“ videćeš da ti se status u podzemlju popravio. Na ovaj način možeš da dostigneš rang „kuma“ (Godfather).

2. U okviru Terminala odaberi opciju „Autorities“ i pozovi gradonačelnika. Ako budeš imao dovoljno sreće, on će ti zakazati sastanak za određeni dan. Toga dana idi kod njega i on će ti dati broj bankovnog računa. Posle toga idi u banku, izaberi „Transfer Money“ i uplati \$500.000 na račun koji si dobio. U tom slučaju, svaki put kada gradonačelnik bude bteo da izvrši inspekciju restorana dajće ti jednu zvezdicu. S vremena na vreme poželjno je davati mu dodatni mito. Sa druge strane, u policijskoj stanici ne smeš direktno pokušati sa podkupijivanjem. Najbolje je podmičivati ljude „na stimo“, odnosno na vremenski period u trajanju od dva-tri dana.

Pizza Master No 1

☒ **FX Fighter** * PC * Specijalni udarci za sve

likove:

ASHRAF

Back Break Throw napred, dole, udarcu rukom,

dole + udarcu rukom

Energy Push, napred, dole, napred + udarcu rukom

Fistsel napred, napred + udarcu rukom

Heavy Uppercut, nazad, udarcu rukom

VENAM

Swipe Punch, napred, udarcu rukom

Knee Strike, nazad, udarcu nogom

Twirling Punch, napred, nazad, udarcu rukom

Poison Spit, nazad, udarcu rukom

SHEBA

Heavy Claw Slash, nazad, udarcu rukom

Jumping Spin Kick, nazad, napred + udarcu nogom

Fistsel nateran: 2 x napred, udarcu nogom

Heavy Claws: 2 x udarcu rukom

MAGNON

Forward Elbow, napred + udarcu rukom

Roll Attack, dole, napred + udarcu rukom (kada je lik

segnut)

Kick Kick, napred, dole + udarcu rukom

Lava Breath, nazad, napred + udarcu nogom

KIKO

Knee Throw, nazad, dole + udarcu rukom

Triple Kick, napred + udarcu nogom

Two Fistsel Punch, napred + udarcu rukom

Throwing Star, nazad, napred + udarcu rukom

CYBEN 30

Blasoff Throw, gore + udarcu rukom (blizu protivnika)

Rokir Arm Attack, napred, napred + udarcu rukom

Rocket Punch, nazad, napred + udarcu rukom

Roundhouse Kick, dole + udarcu rukom

JAKE

Double Punch & Kick, napred, nazad + udarcu rukom

Face Pounder, napred, napred + udarcu rukom (blizu protivnika)

Shoulder Charge, napred + udarcu rukom

Twisting Uppercut, nazad, napred + udarcu rukom

SPREN

Lambaton Throw, gore + udarcu rukom (blizu protivnika)

Back Throw, nazad, dole + udarcu rukom (blizu protivnika)

Knee To Groin, napred + udarcu nogom

Mlover

☒ **True Lies** * MD2 * Šifre za nivoe: 2. QAMKXMD, 3. FNYHXK, 4. HCBHLY, 5. HBBMIFM, 6. DLQJPGV, 7. HMTJSC, 8. LVMPQXL, 9. LXRJSV. Šifra za beskonačno energije: BGLVS.

☒ **Earthworm Jim** * Šifre za varanje: 'A', 2 x 'C', 'A', 2 x 'B', 'A', 'C', 'Start' (popunjavanje energije na 100%), 'Start', 'A', 3 x 'B', 'C', 'A', 2 x 'C', 'Start' (1000 metaka), 'Start', dole + 'C', 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', 'A', 'C', 'Start' (devet plazma metaka).

☒ **Top Gear 2** * Šifre za nivoe: KVKC 4H2L C12 14NT (Britanija), QVJ# 2K2G CHL2 16DT (Kanada), SYKA 4HDL CSL2 14CT (Egipat), 2VHB 4HDL 5PLC 24DV (Francuska), 2VK7 4KDL D5LJ 24P5 (Nemačka), KYC4 4KDB P#1J 24C6 (Grčka), 2YL4 4HD6 D, Lj 76C6 (Indija), L#F4 4HD6 P#1J 24N6 (Irska).

Milan B Deča

☒ **Valhala and the Lord of Infinity** * A * Na koji način se pobeđuje završni protivnik u igri (Lord Infinity)?

☒ **Beneath a Steel Sky** * U zgradi obezbeđenja terminal traži „Security Check“. Kako glasi ta šifra? Da li se program „Phoenix“ može aktivirati na neki drugi način?

Dragan

U pitanju su šifre koje se nalaze u originalnom uputstvu. „Phoenix“ se može aktivirati samo ulaskom u mrežu LINC, tj. ulaskom vanjem ove igre u terminal. Mi ti, naravno, ne možemo pomoći (PC verzija je loša nas došla u „svetlovi“ obliku), ali se nadamo da će to učiniti neki vlasnik Amige koji poseduje traženu šifru.

☒ **Sim City** * PC * Pošto se popuni ceo prostor, nemoguće je dalje gradjenje. Sta dalje? Gde je kraj igre?

☒ **Defender of the Crown** * Kako pobediti u dvoboju koristeći taštaturu? Iako posedujem katapult, vojnike i vitzeve, ne mogu da osvojim teritorije sa zamkom. Kako to izvesti?

☒ **Eller** * Kako se sleće na staniku? Da li Miasie može prometi metu i pa li se može izbeći? Čemu služe ID Computer i Paal Scoops?

Marko Mijatović

☒ **Abuse** * PC * Da bi mogao da igraš u God modu (jedino ugrađeno varanje) uradi sledeće: startuj igru sa „edit“, postavi kursor u prozor, pritisni „Shift-Z“ i pritiskni „Tab“ da počne sa igranjem.

☒ **Arcade America** * Bilo kada u igri pritisni taster „Esc“, otkučaj 77H, a zatim jednu od sledeće dve šifre: MAKEAWISH (deset ekstra života) ili GIMMEAMMO (deset metaka). Ako si sve dobro uradio, Joey će reći „Cool“.

☒ **Battle Arena Tashindens** * Tokom igre oducaj sledeće klfre: FUNNYHEADS (daje smešne glave borcima), LIFEISUNFAIR (koristi brojeve za specijalne udarce), GIMMEJIM (možeš da biš glavonoje), VIRTUALYAL (gledaš „iz prvog liča“).

☒ **Navoc** * Pritisni „Tab“ i oducaj: AAA (dodatna municija) i SSS (štivoti).

☒ **The Hive** * Da bi imao omogućen pristup svim nivoima, otkučaj TORYO na početnom ekranu.



Euro Fighter 2000 * PC * Komande za igru:

- Enter - izbor rakete vazduh-vazduh/mrta/raj
- Backspace - izbor rakete vazduh-zemlja/mrta/raj
- Space - ispaljivanje raketa/mrta/raj
- desna vrtulasta zagrada - motor On/Off
- + - gas
- * - alt/bumer
- - isključivanje alt/bumer
- - cev za punjenje gonva
- Shift + - desni tip za punjenje gonva
- Shift-Enter - katarakt
- Y - noćno viđenje (samo noću)
- Delate - Flare protiv raketa
- Insert - Chare protiv raketa
- F1 - dva pogleda iz kabine
- F2 - pogled na metu (ako je selektovana datok)
- F3 - pogled na mapu
- F4 - šest pogleda na avion spolja
- F5 - pogled na wingmana
- F6 - fly-by (proletanje aviona)
- F7 - pogled na metu (ako je selektovana bika)
- F8 - pogled na spojni raketu
- F9 - pogled na avion spolja
- Shift-F8 (if je broj od 1 do 9) - razni pogledi na avion
- Tab - meri sa komandama za wingmana
- M - mapa
- P - pezuza
- P - vazdušna kočnica
- W - kočnica za ločivoce
- R - radar
- T - navođenje za posebne bombe
- U - promena osetljivosti despijs
- V - despij za slozina
- O - navigacija
- A - auto-pilot (potpuni)
- L - auto-pilot (samo spravlja avioni)
- Shift-T - ubrzava protok vremena
- Shift-A - isključuje pokazivač vremena i brzine
- Shift-E - kraj mape
- Shift-O - izlazak iz igre

Leba



Return to Zork * PC * Kako preći pauka na kraju šume duhova (Forest of the Spirits)? Kako se pokreće moderni čamac iznajmljen od Bena? Može li se ući u potrovanicu opšte namene (General Store) u istočnom Šanbaru? Kako proći pored psa u kući Rebeke Snut i pored stražara za pećini?

Sela

Izzy's Quest for the Olympic Rings * MD2 * Pazurizaj igru i ukucaj sledeće šifre za varanja: 'B', 'A', 'C', '2 x 'A', 'C', 'B' (preskakanje nivoa), 2 x 'B', 'C', 'A', 'B', 'C', 'A' (neranjivost), 'B', 'C', 'A', 2 x 'B', 'C', 'A' (šifra za čistu pauzu) (od kada se pauze dele na „čiste“ i „prljave“? pit. ur.) 'B', 'C', 2 x 'B', 'C', 'A', 'B' (šifra za sto ponu)

Gok V6

Pasture Wars * PC * Kako pobeći iz krugonastog zatvora?

Gully * Kako u odori sveštenika izbeći stražare koji stoje pored svemirskog broda?

Oblajavanje važi kada igraš u ulazi Džeka. Pošto se preobučaš, idi do zatvora i popričaj sa Iren (dva puta). Vрати se do lokacije na kojoj se nalazi cvet, uberi ga i pokidaj pet karika sa njega. Počevši od mesta na kome se nalaziš, bacaj na zemlju po jednu kariku na svakoj sledećoj lokaciji (nisi se priče o Ivici i Marici) sve dok ne dođeš do zatvora, odnosno do Iren. Izadi potom iz zatvora i islediče kraća animacija. Posle toga ćeš moći da uđeš u svemirski brod. =>

Rise Of The Dragon * Kako na kontrolnoj tabli u kanalizaciji prepoznati žice?

Goran Panic

Najpre „mulu“ postavi na pretposljednji od osam priključaka. Negativni pol priključaj pri dnu instalacije na za to predviđeno mesto, a pozitivni pol pri vrhu na crvenu žicu. Sve vreme budi pažljiv da te ne udari struja. =>

Reunion * PC * Da li je moguće sklopiti primirje sa Morgulima i kako? Može li se trgovati sa Kapsima i kako? Kako najbolje naoružati flotu (pre nego što stigne sedma Morgulska flota)? Mogu li se spasiti jaanostanci od napada Morgula? Uvek uništiti Morgulsku flotu, ali se posle toga pojavi poruka da su oni napali Jaanostance i „zbrisali ih“. Postoji li način da se to spreči?

Da te plam

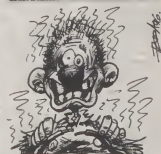
Earthworm Jim 2 * MD2 * Šifre za igru: 'A', 'B', 3 x 'C', 2 x 'A', 'B' (dodatni život); 'C', 2 x 'B', 'A', 'C', 'B', 2 x 'A' (5000 metaka); 4 x 'C', 3 x 'A', 'C' (Triple Gun); 4 x 'C', 3 x 'A', 'B' (Plasma Gun); 5 x 'C', 5 x 'A', 'B' (skok na nivo „Puppy Love“); 2 x 'A', 2 x 'C', 2 x 'B', 2 x 'A' (skok na nivo „Lorenz Soil“); 'C', 'B', 'C', nazad, napred, nazad, 'A', 'B' (skok na nivo „Flying Hero“); 'C', 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', gore, dole (teleport bomba na nivou „Flying King“).

Nick B Culya

Chronomaster * PC * Kako na Kabalu dobiti vetar koji je potreban za zaustavljanje vremena u sistemu?

UGA

U pećini kod patuljaka odloži čeličnim parče namagnetisane stene sa stuba, a zatim pomoću tog komada zadrbi Peniksovo pero. Kada se nađeš u pećini u kojoj treba da obaviš obred iskoristi Magic Foci na prahu od Peniksovog pera, a zatim prah ubaci u kotao. =>



Ryuzan * Šifre za varanja: komDogdk (pet života), 2x2rmlfm (dobijaš zlatnu pesnicu), tjr8 (99 života), oshf (prelazaš na sledeći nivo), en5go2g (dobijaš sve Rejmenove moći), 4ctrefj (pristup na svih šest nivoa).

Honolit

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 1C (konferencija), a zatim P (priključak). „Šta dalje?“ je konferencija broj 4. Sa C čital ponude, sa S šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koje BBS postavlja, odgovaraj po sledećoj šemi:

Oci: Ime Prezime
Za: Slobodan Mazedonik
Tema: Pomoc oko igre
(obratiti pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaj objavljivanje svoje poruke u redovnom okviru „Sveta kompjutera“. Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferencija, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molim saradnike rutirike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čije pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompi-lacije u „Svetu Igran“ 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna leta pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napisali svoje ime. Neprikladno pisanje poviča neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu Šta dalje?@sk.00.yu

TOP LISTE

Priprema GORAN KRŠMANOVIĆ

Do 21. oktobra primili smo 249 kupona. Među njima bilo je 69% vlasnika PC kompatibilaca, 29% vlasnika Amiga i 2% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Kontiki (011/154-836) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompaktnog diska dobitnicima:

- Srđan Spirić, Zmajnska 8, 11000 Beograd,
- Željko Nedeljković, Slavka Miljkovića 13, 11231 Resnik,
- Ivan Golubović, Radničkih Brigada 26, 18000 Niš,
- Miroslav Grbavac, Vuka Karadžića 42, 21460 Vrbas I
- Mario Čirić, Save Nemanjića 1/19, 11300 Smederevo

Diler Soft (011/331-814) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompaktnog diska dobitnicima:

- Marko Doković, Vuka Karadžića 19, 32300 Gornji Milanovac,
- Nikola Tomić, Cetinjska 4, 11000 Beograd,
- Stevan Gvozdenović, Svetozara Markovića 1/5, 34227 Batočina,
- Milan Kostić, Braće Panić 1, 11276 Jakovo I
- Lazar Milковиć, Svetog Save 43, 21480 Srbobran

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite: Ime, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firme koje su ih proizvele

br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime: _____
 Adresa: _____
 Imam godina. Imam kompjuter _____

TOP 10 AMIGA

1. ALIEN BREED 3D 2
2. FIGHTIN' SPIRIT
3. PUTTY SQUAD
4. DNA
5. PRIMAL RAGE
6. VALHALHA AND FORTRESS OF EYE
7. KARGON
8. JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY
9. MICRO MORTAL TENNIS
10. PINBALL HAZARD

TOP 10 PC

1. MEGARACE 2
2. QUAAKE
3. LINKS LS
4. DEADLOCK
5. THE PANDORA DIRECTIVE
6. TIME COMMANDO
7. FORMULA ONE GRAND PRIX 2
8. ANGEL DEVOID
9. CRUSADER: NO REGRET
10. F-22 LIGHTNING 2

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	○	1.	FIFA 96 - EA Sports	412	37	PC
2.	○	2.	NBA LIVE 95 - EA Sports	350	38	PC
3.	○	3.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	345	39	Amiga PC
4.	○	4.	COMAND & CONQUER - Virgin	323	51	PC
5.	○	5.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	296	40	PC
6.	▲	7.	DOOM 2 - Id Software	250	47	PC
7.	▼	6.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	246	20	PC
8.	○	9.	CIVILIZATION - MicroProse	225	27	Amiga PC
9.	▲	3.	ALADDIN - Disney Software	203	23	Amiga PC
10.	▲	11.	DARK FORCES - Lucas Arts	202	34	PC
11.	▲	12.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	200	35	Amiga PC
12.	▼	9.	COLONIZATION - MicroProse	199	9	Amiga PC
13.	○	12.	THE LION KING - Disney Software	170	10	Amiga PC
14.	○	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	160	8	PC
15.	○	15.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	154	13	PC
16.	○	16.	COMANCHE - Nova Logic	153	20	PC
17.	○	17.	WORMS - Team 17	143	16	Amiga PC
18.	○	18.	X-WING - Lucas Arts	132	12	PC
19.	○	19.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	130	11	PC
20.	▲	20.	THE SETTLERS - Blue Byte	121	17	Amiga PC
21.	▼	20.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	119	11	Amiga PC
22.	○	22.	DUNE 2 - Westwood Studios	108	10	Amiga PC
23.	○	23.	NBA JAM - Iguana Entertainment	107	10	Amiga PC
24.	○	24.	FULL THROTTLE - Lucas Arts	106	14	PC
25.	○	25.	GOLDEN AXE - Sega	101	11	Amiga PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoi slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	CANNON FODDER	86	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	69
27.	GOALL	78	37.	DOOM	68
28.	PIRATES!	77	38.	DUNE II/III/IV 3D	67
29.	HISTORY LINE 1914-1918	76	39.	QUAKE	63
30.	LEMMINGS	75	40.	CIVILIZATION 2	62
31.	LIFO	74	41.	LITTLE BIG ADVENTURE	61
32.	FROSTIER	73	42.	THE JUNGLE BOOK	60
33.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	72	43.	X-COM	59
34.	SENSIBLE SOCCER	71	44.	FLASH-BACK	58
35.	ELITE	70	45.	BATTLE ISLE	50

Ispod crte su igre najbolje plasirane na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu iako promeniti status tih igara.

OSVEŽAVJUĆE GORKO

NEKADA JE MALO LJUDI IMALO KOMPJUTERE, ALI SU PUNO ZNALI O NJIMA. DANAS, PUNO LJUDI IMA KOMPJUTERE, ALI O NJIMA NE ZNAJU SKORO NIŠTA. OVIH NEKOLIKO ANEGDOTA TO I POTVRĐUJU. NASMEJTE SE I VI!

ŽUTA BOJA

Delava se u jednoj beogradskoj TV stanici. Lokalni uređnik, maher za savremenu tehnologiju, makretu dežurnog kompjuteristu da mu napravi najvini selog za emisiju. Kao stručnjak za vizuelne estetik, pokušava da ukombinuje ljubice i tritrazne nijanse i konstantno nešto zakera. Konačno, na usvojeno rešenje pokušao je da unese još jednu temu:

- Je li, bazo, a je li mogu tu slova da budu žuta? Kompjuterista nije izdržao:
- E, ne može! Nema više žute boje, poročila prednevna zmeza! Dodite suzu, noćas sruši hamsteri pa ćemo doći!...

Ala, dobro, onda ništa. Videćemo se sutra...



DRŽAČ ZA KAFU

Neopeteni kupac PC kompjutera prvi se svom prodavcu sa priužnom:

- Izvin' te, ja sam kod vas kupio kompjuter pre mesec dana, i pokušao mi se držač za kafu.

- Kakav, bre, držač za kafu?

- Pa, držač za kafu, na vašem kompjuteru.

- Mora da je greška, ne znam o čemu govorite.

- Ama, bre, držač za kafu, ovaj plašični, na kompjuteru. Ma, da je to vama donesem i pokazem...

- Mislim da to bi bilo najbolje.

Pred zapanjenim prodavcem uskoro se pojavio kupac, no-seći kućice PC-a, spustio ga na sto, pritisnuo

"Eject" na CD-ROM dražu i, pokušajući polemlju pistaku, objasnio:

- Evo vidite, ovaj držač za kafu... Pa mislim, da mi zamenite to dok sam još pod garancijom...



PROFESOR VINJAK I NJEGOVA VERFIKIRKA

U jednoj beogradskoj školi, predmet "Osnovi tehnike i protodžev" (popularno OTP) predavao je nastavnik poznat pod nadimkom "Profesor Vinjak". Nadimak je dobio zbog jednog iznadlog tetrapaka od jogurta kojeg je godinama punio u susjednom kabinetu na svakom odmoru, uz izgovor "Deco, s'e profesor po sutru..."



Predmet OTP je u sebi krio i računar i programiranje, a profesor Vinjak je bio prvi čovek za taj predmet. Po sopstvenom priznanju, prvo je pokušao da napravi peripetum mobilne pre vrste ("onda sam upisao fiziku, pa sam video da to ne radi"), potom druge vrste ("haad sam na putu fiziku, upisao sam hemiju i video da ni ovo drugo ne ide"). Na kraju je rešignano odustao od studiranja i zaposlio se u "telesnici" (kucenja je čerčim čerčim od kokonove, a on kuže).

DVA NEKAD, TREĆI NIKADU
jedna od čuvenih zbrnjavaćih situacija za neopetene korisnike kompjutera jeste i ono: "Pite 'Ubaci disk X' a stala su samo dva!"



na školskoj Alana Čučmaka prethodno izbalena na kaktusu).

☆ BASIC je prvi kompjuterski jezik i zato ga koriste samo najveći stručnjaci, a

asembleri je niži, pa je zato lakši (ima manje naredbi) i svi mogu da ga koriste;

☆ Keč "program" se, radi uštede memorije, skraćeno piše "progra".

☆ Da biste uspešno programirali, morate pro- gmatovati da savladate brisanje table (ko je hno očevu 5, morao je da brise "stilski", što je uključivalo i metalni okvir table);

☆ Postoji više nivoa spoz- znaje računara. Da biste ostvarili najviši nivo spoznaje, morate da krenete od osno-

SEDELA SAM ZA MAŠINOM ILA SAM

tevesnoj studen- tskoj sociologije ni- koj je objasnio funk- ciju miša, te ga je dočinja spustila na potos i pritisnula no- gom (kao papučicu) video da se na oče- kujući da se na ekranu dogodi neka promena...

"Dobro sam, čiko". Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

☆ Ulazno-izlaz- zne jedinice se sa- stoje iz izbuzhenih medljuna i veri- ficirke (poni čega je tabli osvanila slika

čiko"). Kao stručnjak za računar i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlaena pravila koja čemo ekskluzivno otkriti čitaocima "Sveta kompjute- ra".

vniš: atomi, molekuli i orbitali; poluprovodnici i poluprovodnička plazma; polusabirnačka kola; slo- ženija kola; još složenija kola; vema složena kola; operativni sistem; programiranje u BASIC-u; obje- ktno orijentisano programiranje (pogrešno je pre- tvo object-orientes).

PAD SISTEMA

Ne znamo da li se ovaj događaj desio u polji ili banci, no svakako je u pitanju firma sa razgranatim kompjuterskim sistemom po celoj zem- lji. Dežurnog u beogradskom računarskom centru telefonom zove službenika iz filijale "negde u unutrašnjosti":

Ala, gde, mora je ovde pa- so sistem i ja ne znam šta sad

da radim.

- (uzdah) Uh, dobro... Sad ću ja da vam objasnim kako da ga podignete.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

- Ne verući vam da mi objasnjavate, ja sam ovde samo.

-? Nema veze, ovo sad čemo mi to da rešimo. Da- kle, ubacite boot disketu.

Prispremili:
Nenad VASOVIĆ
Viktor TODOROVIĆ
Srdan JANKOVIĆ



Francuska programerska grupa „Cryo“ pamtno po izvanrednim igrama *Dune* i *AGB*. Razvojem multimedijne „Cryo“ je izašlo i naprednije. CD-ROM verzije ovih igara, pri čemu je *AGB* preimenovao u *Conspiracy* i anglozvao harizmatičnog Donalda Saterlanda (Šucherland) kao specijalnog saveznika igraču. Uporedo sa preradom starih hitova, „Cryo“ je tada objavio i vrlo dobru akcionu trkačku simulaciju pod imenom *Megarace*. Bila je to jedna od prvih, pravih multimedijalnih igara, specijalno pisana za novi medijum čije je kapacitet obilato koristila. Lukšuzne digitalizovane sekvence uvodile su igrača u *Megarace* i zabavljale ga između dve trke.

Tekst o prvom *Megarace*, koji se na tržište pojavio sredinom 1994. godine, čitaoci „Sveta komputera“ nikada nisu pročitali, jer je čamio na hard disku punih šest meseci, čekajući šansu da bude objavljen. Nažalost, nedostatak prostora iz broja u broj sprečio nas je da vam skromno paljnu na ovo izvanredno ostvarenje. Ovu grešku ispravljamo izborom nastavka, *Megarace 2*, za igru meseca, što ona svakako zaslužuje. To je uz *Time Commando* ubedljivo najzanimljiviji naslov koji se pojavio na domaćem tržištu u poslednjih mesec dana. Namerno spominjemo *Time Commando* (čiji opis je na stranici 81), jer te dve igre imaju nešto zajedničko što ih i čini tako spektakularnim.

Sem što su obe proizveli francuski programeri, u pitanju je i način izvođenja. Za razliku od uobičajenih automobilskih simulacija, gde virtuelna kamera prati sam automobil bez obzira koju vrtu pogleda izaberete (iza, iznad kola, u kabini), u *Megarace 2* trajektorija kamere (da se izrazimo rečnikom mašinskih inženjera) tesno je povezana sa trkačkom stazom. Postoji unapred određeni raspon položaja u kojem se može naći vaše vozilo u odnosu na virtuelnu kameru. Shodno tome, ono će biti manje ili više, odnosno bliže ili dalje, ali se ostali parametri kadra neće menjati. Odgovor na pitanje zašto je primenjen ovajak princip izrade leži u koncepciji staza. Svih šest staza po kojima možete voziti dizajnirane su po ugledu na tobogane u istna parkovima. To znači da su pune naglih naručavanja u dubini i vrtlogavih krivina. Da bi se postigla željena dinamika i glatkoća pokreta, staze su renderovane i spajivane na dva kompaktna diska, a trkačka vozila su praktično mali obvelki koji se iscrnavaju/pokreću po unapred izrađenom terenu. Efekat postignut ovajak načinom izrade pristo oduzima dah.

Šta je negativna posledica ovajke koncepcije? To što se upravljanje vozilom svodi na pritisnut taster za napred (kuzoriska strelica nagore) sa korekciom pravca levo-desno (adekvatne kuzoriske strelice). Kada vozilo iz početnog položaja, ispred same virtuelne kamere, pređe u najdalju moguću poziciju, osaje se „zakucano“, jer ne može

MEGARACE 2



na redakcijsku „Vununu“, 486 DX4 na 100 MHz. Razlika u brzini je više nego primetna. Međutim, zanimljivo je da i na takvoj mašini igra izgleda odlično i oduševljava posmatrače (jako nisu pre toga videli kako izgleda na Pentiumu) izgleda da je to po onoj izreci „što manje znači, manje boli“. Upravljanje na Pentiumu je problematično, jer i najmanji pokret umeo ili udeseo rezultuje čežanjem ili, ne manje često, zakucavanjem u ogradi staze. Naprema tome, vožnja na „Vununi“ je dečja pesmica.

Vozila kojima upravljate nisu obični automobili. Operisani su raznim vrstama naoružanja. Spreta su rakete kojima krčiš put kroz ostale takmičare, a otpozadi su tu baricornoš i nagazne mine kojima sprečavate pretekute konkurente da ugroze vašu vodeću poziciju. S te strane igne se još može zametiti i nepostojanje retrovizora i mrežne opcije. Retrovizor je dobrodošao kada izbjete na čelo trke, kako biste se blagovremeno pripremili za neutralisanje napanika koji pokušava da vas pretekne. Mrežna opcija bi doprinela boljoj atmosferi, jer kada jednom izbjete na čelo trke, u principu možete tu poziciju izgubiti jedino ličnom greškom. Konkurenti kojima upravlja kompjuter jednostavno za to nisu sposobni. S obzirom da su staze renderovane, dakle kadar je uvek isti (mada se to teško primećuje) i nema fange da postane monotono, ne vidimo zašto ne bi mogla ista sitka da se posleduje na nekojko kompjutera, a da se kalkulišu samo pozicije vozila, što kompjuter lako mora da radi. Možda je problematično uskladiti kompjutere različitih jačina, no očekujemo da to bude ispravljeno u *Megarace 3*.

Megarace 2 je jedna od onih igara zbog kojih čovek sažali što radi u novinama, a ne na televiziji. Ma kako bilo veći na rečima, nemoguće je opisati spektakularni doživljaj koji ova igra ostavlja na posmatrača, odnosno igrača. Jednostavno, to treba videti.

Nenad YASOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ZANR: auto-moto simulacija
 PLATFORMA: PC
 MEDIJUM: 2 kompaktna diska

da razvije veću brzinu. U zavisnosti od jačine kompjutera na kojem igrate *Megarace 2*, to može u manjoj ili većoj meri smanjiti osećaj vratolomne brzine.

A jačina kompjutera je u ovom slučaju vrlo bitna stavka. Igram slučaj, imali smo prilike da *Megarace 2* testiramo na „Biosinojevitom“ Pentiumu Pro na 200 MHz, koji se baš tada zatekao u Redakciji za potrebe rubrike „Test drive“ Naš zaključak je da nikakav *Sony PlayStation* ili *Nintendo Ultra* sa svojim ultra-mega-3D akceleratovima ne može biti ni blizu utiska koji ostavlja *Megarace 2* na navedenoj konfiguraciji. Posle toga je bilo teško vratiti se

Vratolomno dizajnirane staze i spektakularna dinamika

Nepostojanje retrovizora, ubrzanja i mrežne opcije.

DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

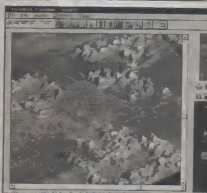
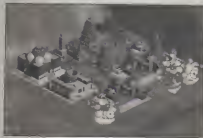
Pre tačno pet godina, mladi srednjoškolar V (greeta) isomienog studenta poklocao je na masivna drvena vrata u ratiranoj predratnoj zgradi „Politike“. Tražeći pogledom kompjutere u redakciji, predao je crveni kovčeg zburjenom mladm čoveku sa bradom, koji je sedeo za stolom. Ovo je čovek za vas? Časopis... - objasni V. Čirnak? Hm, šta vidimo... začuđeno promrmita čovek, izvlačeći kucani tekst iz kovčega. Prelevení prve redove, on vrati kovčeg ambicioznom srednjoškolu uz pogled tipa „Moram li ja vama idiotima sve da objašnjavam?“ i dodade: *Višć momče, je ovo nešto ne razumem, ali bih po vašim rečima da si promišao: ovo je „Super“, a „Svet kompjutera“ je prelopuat!*

Još uvek crven u licu, V je potom našao „pravu“ kancelariju, i predao kovčeg nadležnom uredniku (tada još uvek bez brade). Gledajući očičuci kovčeg i tekst (*Spisak Očistačar, SK, 1/191*) kucan na pisaočoj mašini, nadležni organ pomisli: „Od svih redakcija u svim gradovima na svetu, zar je morao da dodje baš u ovu!?“

Pet godina kasnije, možda je ipak skloniji da kaže: *Mislím da je to bio početak jedne divne saradnje! A sad, napiši to ponovo.* V?

Danas, u eri CD-ova, V je dobio za-datak da opiše *Deadlock*, najvećje ostvarenje firme „Accolade“, koja se u početku bavila samo simulacijama vođenje, a sada je prešla i na strategijske igre. Po svom starom običaju, nije počeo često da igra već je, ustanovivši da u igri postoje pare, odlučio da vama snimi stanje i doda nekoliko miliona kredita. Pošao će i ostalim igračima ureba i nešto više novca, ukoliko ćemo opisati kako to izvesti. Krajnje je jednostavno.

Deadlock je igra za *Windows 95*, te možete koristiti usluge aplikacije *Calculator* za konverziju dec > hex. Dakle, prvo snimate stanje, onda količina para (500 kredita) prevedete u hex sistem (\$1F6), pa potražite taj hex broj u snimljenom stanju, pomoću nekog hex editora. Editor će naći zadani hex veština na velikom broju mesta, ali neima brige dok je tu „Svet kompjutera“ - upravo je prvi nađeni broj onaj



pravi. Preuredite ga tako da najstariji od tri hex broja bude \$70. To znači, kada u fajlu nađete F4 01 00, stavite F4 01 70, tj. izmenite samo najstariji hex broj. Snimite, učitajte stanje u igru i dobićete isto što vidite i na priloženoj slici - nekoliko miliona kredita, što je više nego dovoljno za uspešan završetak igre.

Upravljanje je maksimalno jednostavno, a komandni interfejs je izvanredan: ikone, gredžeri i pull-down meniji koji se lako koriste (sem toga, postoje i Tutorial i animirani ženski savetnici). *Deadlock* predstavlja interesantno u kvalitetnu sintezu ranijih uspeših ostvarenja, kao što su *Utopia* i *Dune II*. Igra je stavljen u ulogu osvajača planete, na koju dosepeva kao predstavnik svoje rase. Cilj mu je da pobedi druge rase i ovlada celom planetom. Postoji i miroljubiv način da se igra završi, a sastoji se u unapređenju ekonomske i vojne snage kolonije.

Nakon spuštanja modula na površinu planete, formiraju se prve naselobine. Taj deo igre je sličan *Utopia*, jer se sastoji od izgradnje objekata i upravljanja njihovim funkcionisanjem. Objekata ima raznih namena - od stambenih, preko rudarsko-topičarskih basena, fabrika, elektrana, mazaža itd., sve do vojnih postrojenja. Bezina i kvalitet rada zavise od broja dodeljenih radnika, a on zavisi od ukupnog broja ljudi u

koloniji i raspoloženja naroda. Raspoloženje se poboljšava izgradnjom luksuznih apartmana (nasele „Čvečara“), muzeja, galerija umetnosti itd, kao i obezbeđivanjem redovnog snabdevanja trilišta prehrambenim artiklima (što i danas predstavlja problem u posebnim zemljama).

Od utroška na raspolaganju čete legati rakete kratkog, srednjeg i dugog dometa, pešadiju i tenkove raznih vrsta, te tri tipa aviona. Za učitavanje malobrojni najbolji su „Nova“ bombarderi, a prdus malo bolji tenk tako poloko više slabijih. Rakete su dobre za gađanje stacionarnih ciljeva (odbrambene stanice, laseri, antiraketnski topovi i sl.). Ako raspalite po nenaseljenim područjima kojima potražite neprijateljske tenkove, neposredne ravnice će namah biti poroavne i nadubrebne ostaćima tenkova i neprijateljskih leleva. O pešadiji svega dve reči: ne kupažite.

Za opštinarodu odbranu i društvenu samozastitu imate na raspolaganju nekoliko objekata. U početku će to biti primativne laserske stanice, ali će sa napredkom tehnologije doći i drugi instrumenti za francusku obradu. Vođenje bitke na je teško: ima svega nekoliko komandi ali se sve svodi na automatska borbu, pri čemu ne učestue na posadanje pojedinačne trapolvne.

U vezi ekonomije automu nisu kompetentni da daju pozitivvan savet u aktskološkom smislu, jer su sve dobili iz primarne emisije - dodavanjem para u snimljeno stanje. Od tih para resursi se mogu kupovati od izvestnih Skaranceca (svih ekonomista, koji se prikazuju na svom ekranu kada ih pozovete). Bitnis su Skarancecima, iako fer, izrazito se negativno odražava na moral vaše populacije, te iako dolazi do pobune i oštećenja vaših objekata. Međutim, ako ste dodali nekoliko miliona kredita, ne brinite za ovo - kupažite i tehnologiju i resurse od njih istini za voju, kada tehnologija uznapreduje, mo gaće je izgraditi sve potrebne objekte u pojedinačnim gradovima i tako ih učiniti samodovoljnim, ali je mnogo lakše i brže koristiti se blagodetima primarne emisije.

Igra obiluje animiranim sekvencama i zvučnim efektima, kao i fenomenalnom muzikom. Kraj ne zavisi samo od isхода borbi, već i od toga koju ste rasu vodili - za svaku je napravljena posebna multimedijalna sekvencna. Iako je napravljena za *Windows 95*, *Deadlock* se uopšte nije biozikirala, što je dobar znak i veštiji plus za firmu „Accolade“.

Viktor TODOROVIC
Srđan JANKOVIC

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ŽANR: upravljačko-strateška simulacija

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Dobar interfejs i tehnička realizacija, uzbuđujuća atmosfera.

Prejak utisak „već viđenog“.





The Pandora Directive

Dosjeje ili negde u dalekoj vasioni inteligentna živa bića? Da li je čovek samo protivod najverovatnijeg spleta okolnosti likada zabeleženog u svemiru, ili je razum nešto uobičajno što se sreće na svakom „astro-koraku“ čija se dužina men stotinama i hiljadama svetlosnih godina? Iako je pitanje postojanja vanzemaljskog života stari koliko i sama nauka, ono je tokom dvadesetog veka posebno aktuelizovano zahvaljujući naglom napretku tehnike i nagoveštaju početka jedne nove (kosmičke) ere u istoriji čovečanstva.

Kako za sada stvari stoje, i pored intenzivnih traganja još uvek nismo pronašli vanzemaljce. Ali, ako je suditi po broju izveštaja o bliskim susretima prve, druge i treće vrste koji se događaju svuda u svetu, vanzemaljci su našli nas. Naravno, opšte je poznato da se u 95% slučajeva radi o falsifikatima, lažnim svedočenjima, prirodnim pojavama, avionima, balonima i sličnim objektima koje svaki dan vidimo na nebu. Međutim, šta ćemo sa ostih 5% koji su i dan-danas nerazjašnjeni? Okolnosti pod kojima su se odigrali ti događaji, kao i njihove posledice, predstavljaju strogo čuvanu tajnu nedostupnu „običnim“ ljudima.

Jedan od najpoznatijih slučajeva te vrste je tzv. Rozvelski incident (Roswell, New Mexico) koji i danas, skoro pedeset godina kasnije, podjednako započinja ljude koji tražuju za istinom šta se tamo zaправо dogodilo. Da li se u pustinji ili u blizini gradića Rozvela srušilo meteorološki balon (kako je glasilo zvanično saopštenje vojske), ili se radilo o udesu svemirskog broda u čijim olupinama su nađena tela vanzemaljskih bića. Nedavno je novi film uasne izrazivo obelodanjen dokumentarni film koji prikazuje obdukciju jednog od pronađenih leševa. Autentičnost snimka li veka montaža?

Bez obzira na to šta je prava istina, Rozvelski slučaj je inspirisao pisca Arona Konersa (Aaron Conners) da napiše špijansko-naucifantastični roman „The Pandora Directive“. Tema polazi od pretpostavki da su na svemirskom brodu nađeni zapisi o postojanju još jedne letelice koja se takode zbog kvara spustila na Zemlju, ali potpuno bezbedno, u jednom komadu. Ikonersov ovaj roman kao podlogu za scenarij igre, programeri „Access Software“ su napravili izostrenu avanturno-interaktivnu film koji može smatrati nezavatan nastavkom svojevremeno revolucionarne igre *Under A Killing Moon*.

Glavni junak je, naravno, ponovo detektiv-ausajder Teksa Marfi koji sasvim slučajno pehata ponudu da pronađe naučnika Tomasa Maloja kome se potpu-



no izgubio trag. Međutim, klasični slučaj nestale osobe ubrzo će prerasti u nešto mnogo veće kada se bude ispostavilo da je Maloj bivši obavlašajac blizak tajnoj vladinoj agenciji koja se bavi pružavanjem (i zataškavanjem)



natprirodnih pojava i događaja. Ako ste gledali TV seriju „Doseje X“, onda sigurno znate o čemu je reč.

The Pandora Directive koristi već postojeće osnovni program koji je u „Accessu“ razvijen za potrebe *Under A Killing Moon*, tako da se ova avantura po pomenim elementima uopšte ne razlikuje od svog prethodnika, opisanog u SR 4-5/95. Zato ćemo u nastavku teksta pomenuti samo najznačajnije novine.

The Pandora Directive je pre svega karakteristična po tome što ima dva nivoa težine – Entertainment i Game Players. Entertainment nivo je namenjen manje iskusnim igračima koji žele da relativno lako zavre igrig rešavajući pri tome elementarne probleme uz mogućnost korišćenja „Hint“ sistema koji je neprestano na raspolaganju. Sa druge strane, Game Players nivo je za one koji vole izazove. Logičke zagonekne su u tom slučaju znatno teže i ne mogu se preskočiti ukucavanjem odgovarajuće šifre, postoje brojne dodatne lokacije (što znači da time igra automatski dobija na kompleksnosti), „Hint“ sistem je nedostupan itd. Da stvar bude još interesantnija, avantura poseduje tri narativna toka koji vode do jednog od sedam mogućih završetaka, pri čemu se oni međusobno veoma razlikuju u zavisnosti od toga da li je Teksova (odnosno igračeva) uloga u priči bila pozitivna, negativna ili neutralna.

Nasavljajući trazičiju započetu sa *Under A Killing Moon*, „Accessov“ su i za *The Pandora Directive* angažovali holivudske glumce koje ćete sigurno

prepoznati po liku, ali čija imena verovatno ne znate. Ne računajući lik Teksa Marfija koga ponovo tumači producent igre Kris Dižona (Chris Jones), udarnu glumačku trojku cine Kevin Mekarti (McCarthy) veštiti negativac koga pamtimo iz filмова kao što su „Inner-space“, „Invasion of Body Snatchers“ (on ovde igra Gordona Ficpatrika, fizičara koji angažuje Teksa da pronađe Tomasa Maloja), zatim Bert Korbin (Barry Corbin) (TV senja „Lonesome Dove“) u ulozi beskrupuloznog agenta vladine organizacija NSA, i Tanja (Tanya) Roberts („A View to a Kill“) zadužena za romantične momente u igri.

Ma iako apsurdno zvučalo, za najlepšu karakteristiku ove avanture možemo proglašiti potrebu za čestim menjanjem kompaktnih diskova tokom igranja. Mnogi današnji i nekadnji vlasnici Amige bez hard diska znaju koliko je stalna manipulacija diskovima mukotupan posao. Zatoš onda to ovde ističemo kao prednost? Često menjanje diskova je posledica činjenice da se na njima nalazi potpuno drugačiji materijal (sa izuzetkom nekoliko lokacija koje se iz praktičnih razloga ponavljaju), za razliku od *Phantasmagoria*, *Ripper* i sličnih igara kod kojih je ponavljanje scena na različitim diskovima bila normalna pojava. To praktično znači da je *The Pandora Directive* ubedljivo najduža interaktivna avantura do sada i da u potpunosti opravdava svoja 4 GB podataka. Obavezno konzimirati.

Slobodan MACEDONIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEĐIJAM: 6 kompaktnih diskova



Odična priča. Dugačka i intelektualno izazovna igra.

Tehnički i konceptualno nikakav napredak u odnosu na prethodnika.

Angel Dvoid

Face Of The Enemy



Viljem Gibson, pisac knjige „Neuromancer“ smatra se rdonačelnikom cyberpunk podkulture. Ljubitelji cyberpunk žanra koji uživaju teže u filmovima sigurno će obradovati igra koju je napravila softverska kuća „Electric Dreams“. Produkcija i distribucija radi mnogo poznatija korporacija „Mindscape“.

„Angel Dvoid: Face Of The Enemy“ je filmska avantura. Za razliku od interaktivnih filmova u kojima su apsolutno sve scene (ili velika većina) snimljene filmskom kamerom, zatim digitalizovane i prilagođene mogućnostima računara („Urban Runner“ je klasičan primer, filmskom avanturu možemo nazvati i one igre u kojima su navedeni likovi snimljeni i kasnije tokom stvaranja igre smešteni u virtualni svet napravljen računarcem. Dakle, pozadina je kao i u klasičnim avanturama računarski generisana.

U igri vodiće Džekja Harda, policajca koji je zapao u specifičnu nevolju. Gledate ono što on vidi. U „Angel Dvoidu“ subjektivno kadiranje se koristi u svim scenama. „Sebe“ ćete videti samo u ogledalu. Sem pogleda glavnog lika, na dnu ekrana je sve vreme prikazan interfejs koji koristi za pregled podataka, inventara, snimanje pozicije i slično. Zgodno je što je Džekj dobio „lažnog digitalnog pomoćnika“ (Personal Digital Assistant) koji u problematičnim situacijama može biti od koristi. Tada će zasvetlucati napis PDA (u donjem desnom uglu ekrana). Klikom na njega dobićete savet ili komentar nanokomputera ugrađenog u Džekjovom semenu. Ovaj ultratanak računar je jedina korist koja je Džekj imao od herojskog pokušaja demontiranja bombe postavljene u glavnoj policijskoj stanici PC-a (Paradise City). Demontiranje nije uspeo i Džekj je završio u bolnici. Doktori su Džekju ugradili PDA kako bi se lakše snalazio posle oštećenja koja je njegov mozak pretrpeo posle eksplozije. Tako se on sada u svakom trenutku može povezati na Internet i momentalno dobiti podatak o svakome na koga naiđe. Koristiće Opticon, zrazim Internet u sredini i tada dobićete slike likova o kojima ste čuli ili ste ih upoznali.

Bomba je u policijskoj stanici postavio Endžel Dvoid. tadašnji šef pol-

cije. On je na tako visoko mesto dospelo samo zahvaljujući učernama kojima je podlegao sumnjivi građo-

načelnik PC-a. Mogućnosti za ovakve ucene Endžel je seokao vodeći glavnu ulogu u kompaniji „Death 7“, koja je bila poslednja kompanija za protevdnja profesionalnih razlika putem genetskog inženjeringa. Sam Endžel je nepadnik kaste „Death 7“ boraca koji su prvenstveno bili namenjeni odbrani kolonija na Marsu. Terorističkim aktom htelo je da iz odeljenja ukloni ljude koji su mu smetali, ali i da zada neprijatan udarac popularnosti gradske vlade. Obostrana mržnja Džekja i Dvoida proširela iz ovog događaja sa-

da. Zbog toga ova avantura i ima podnaslov „Iz neprijateljstva“.

Vaše učešće počinje buđenjem posle operacije. Preuzimate komande nad Džekjovim životom. Krenate kroz ligu i rešeno pomaže politera u obliku spirale koji se sve vreme nalazi na ekranu. Pomerate politera po ekranu i

kađa se u spiralnom krugu pojava pokazivač pravca, dovoljan je klik mišem da se Džekj uputi u pravcu pokazivača. Međutim, u velikom broju situacija će vas iznervirati to što su autori realizovali ovo kretanje po

tačno određenim putanjama. Ukoliko ste skrenuli levo, ne možete se jednostavno vratiti unazad i skrenuti desno. Morate da potpuno napustite mesto dešavanja, onda se okrenete, ponovo dođete na isto mesto i zatim izaberete da skrenete desno. Veoma zamorno.

Zato su mnogo bolje urađene akcione scene u kojima ste primorani da koristite pištolj, koji ćete dobiti od Džekjove prijateljice Lorein. Lorein je, kao i Džekj, nasradala na dužnosu, ali je imala manje sreće od Džekja. Njoj su doktori ugradili veštačke implantate očiju koji se „nisu primili“, te je Lorein ostala slepa. U situaciji u kojoj se našao Džekj, to predstavlja srećnu okolnost. Lorein je jedan od retkih likova koji vam mogu biti od pomoći. Koliko koristi čete imati od ostalih, zavisi od stava koji čete zauzeti prilikom razgovora. Pre konverzacije u dnu ekrana pojavice se tri glave. Džekj će reagovati agresivno ukoliko izaberete glavu đavola, a sa simpatijama ukoliko izaberete glavu sveca. U sredini je medusav.

Ne može se reći da je „Angel Dvoid“ grandiozno osvajanje. Ali, imajući u vidu da se pojavio 1995 godine i da zahteva 486/33 sa 8 MB, može se reći da predstavlja kvalitetnu filmovani avanturu koju vredite pogledati.

Branimir KUZMANOVIĆ

CD-ROM ustupio „Inter“

ZANR: avantura, interaktivni film

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 4 kompaktna diska



Dobro osmišljen scenario i mračna atmosfera cyberspace žanra.

Loše rešeno kretanje kroz igru.



svim je razumljiva. Od tog trenutka Endžela Dvoida proglašavaju za najopasnijeg kriminalca, a posebnu želju da ga uhapsi pokazuje Džekj. Kada je primio informaciju da je Endžel viđen u Neo Cityju, Džekj se uputio u poragu.

Neo City je mračan grad u kome vladaju silvio, laserski pištolji, falšifikovane kreditne kartice, moderne kompjuterske mreže i ostale uobičajene stvari cyberpunk žanra. Džekj, sa kolegom u drugom vozilu uspeva da pronađe Endžela. U jurnjavi koja zatim sledi, i koju čete videti u uvodnoj sekvenci, kolega gine a Džekj jedva preživljava. Uskoro čete poželeti da ste na mestu Džekjovog kolege. On je barem poginuo, a ono što je Endžel pripremio Džekju nezamislivo je zdravom razumu. Plastična hirurgija već danas svira čuđa (setite se na šta je ličila glumica-pevačica Šer). U Neo Cityju i kriminalci imaju svoje plastične hirurge, pa Džekj dobija lice najzračenije osobe – Endžela Dvoida.

F-22 Lightning 2



Kada se pomene „Nova Logica“, svaki upućeni ljubitelj simulacija letenja setiće se simulacije helikoptera Comanche koja je pre trićetiri godine svojom teksturnom grafikom napravila pravu revoluciju na ovom polju. Vlasnici PC-a služila je kao dokaz superiornosti tadašnjih 386-ica, a svakom posmatraču zaustavljala je dah. Autori teksta je više puta palo na pamet kako bi zgodno bilo da se ljudi u toj softverskoj kući prihvate rada na jednoj pravoj simulaciji letenja, u kojoj bi primenili svoj revolucionarni sistem mapiranja terena. U međuvremenu, drugi su ulagali napore u tom smeru. Nađanje u fotorealizmu stigao je Euro Fighter 2000, koj ima samo jednu manu – nije ga moguće normalno igrati bez dobro nasviranog Penultima, pa čak ni u tim uslovima animacija nije savršeno glatka. Nekih godinu dana kasnije „Nova Logica“ je konačno rekao svoje, a ispostavilo se da je to bilo jedan gromoglasan urlik dostojan imena „Lightning“ (munja).

Prva pomisao pri pogledu na igru F-22 Lightning 2 bila mi je da sino do sada pojam fotorealističnosti isuviše otako koristili. Gledajući kolegu Stančevića kako lagano, kao ptica, lepeša nehom uzad tafand-ske džunglje i obara ruske transportne avione kao u nativno režiranim ratnim filmovima, pitao sam se da nije to jedan od tih vojnih borbenih simulatora koji koštaju više miliona dolara – ali, nisam našao ništa sakriveno ispod stola. Onda sam primetio drugu neobitnu činjenicu: iako se sve odvija u visokoj rezoluciji (640 x 480) sa zavidno detaljnom grafikom, animacija se odigrava podnošnjivom brzinom. Nemoguće, pa to je samo 486-ica! Zgrabio sam disk, otišao da ga pustim na Pentiumu: kako je kermulo, adrenalan je počeo da škika.

Program je, hardverski rečeno, potpuno plug & play. Da bi vas sila od 9 G zalepila za naslon pilotskog sedišta, nije neophodno da prvo proučite više stotina stranica suvoparnih uputstava i memorije te nekoliko desetina tastera i njihovih kombinacija. Izloženoj možete pomisliti da je ovo obična pucačka igra. Ali, nešto mi ne dovojljava da je kao takvu okarakterizem. Rekao bih, između ostalog, da je to i dobar pucačka igra. Iako sis komande za kontrolu letelice malo brže i racionalizovane (potstak motora, pravac, flapsovi, točkov i aileroni), ispolžovani su svi zakoni fizike.



Naoružanje je jednako osmišljeno, malo ga ima, lako se kontrolike i vrlo je ubopio. Očigledno je da lovi budućnosti, kakav je američki još uvek eksperimentalni F-22, teže pojednostavljenju svega. Na raspolaganju su vam samo dve vesne rakete vazduh-vazduh (sidewinder i airraam), jedna vrsta univerzalne, laserski navodene bombe za gađanje zemaljskih ciljeva i mitraljez (tačnije, malokalibarski automatski top). Awax brine o pronalazačju vaših ciljeva, na vama je samo da kažete „sledeti“ i ispalite. Tačnost pogodjanja (sukoro) zagaranovavana. Možda je igra i previše laka?

Ništa komplikovanje nije ni podešavanje opcija: sve se odvija na dva ekrana gde određuje rezoluciju (maksimum 640 x 480), zatim na koji udaljenosti će grafika bita teksturnama (praktično na svakom Pentiumu i Cyrtum iznad 120 MHz linaze savršeno gladak skrol sa maksimumom seksture), jačinu muzike i zvučnih efekata, vestu i parametre džostika ili letadžkog kontrolnoga koj želite da koristite, kao i uticaj G sile na vaš krvotok.

Možete igrati pojedinačne misije ili započeti kampanju. U oba slučaja letite iste misije, s tim što u kampanji preskačete prvi komplek trening misija u pustini Nevada i silazite direkno u borbene letove, po tačno utvrđenom redosledu. Trening misije će vas jasno i postupno uputiti u sve tajne navigacije i gađanja (mada možemo tajni baš i nema). Letu se po svakom vremenu, danja, noću, u soro ili po izkrcovnom nebu koje pripisa svoj plamen po stenja u

sumrak. Tu je i neostovana Multi-player opcija, moderski okraja sa zakletim igraćim partnerom.

Kada se sve osmotri hladne glave, moram priznati da grafika u igri ipak ne nadmašuje EF 2000, a utisak superiornosti zapravo stvara mnogo glatkiji skrol, nalik onome iz Comanche. Kako je to postignuto? Ne treba mnogo tragati da biste primetili kako sa približavanjem ili prilično brzo raste veličina zma. Tako, ako letite u brdačnem letu, predeli nad kojima polučete deluju prilično uglasto. Očigledno su teksturalni fajlovi rađeni u (nešto) manjoj rezoluciji nego što je to slučaj kod EuroFightera. Procesor ima da mapira manje tačka u sekundi što, u kombinaciji sa nešto optimizovanim kodom, dovodi do idealne ravnoteže. Grafika je veoma raznovrsna, ne odvija se sve u jednoj vrsti podneblja kao što je to slučaj u EF 2000, a s elementi vegetacije i geologije su brojniji. Uletanje u oblake, kao i let iznad njih, za nijansu su manje realistični. Jedina prava zamerka igri je skromna količina zvučnih efekata, dok muzika svira tokom leta (Ameri slušaju tranzistore i repaju dok sklađaju MCG-ove).

Retko koji od diskova koji mi prođu kroz ruke za ista i poželim da zadržim u svojoj kolekciji, ali ovo je svakako jedan od takvih: lako preferiram „ozbiljne“ simulacije u kojima se ne puca, bez razmišljanja ću sestti u jedan F-22 i sa utiskom se isprazniti. Ljudi u „Nova Logici“ definitivno znaju znanje!

Aleksandar VELJKOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEĐIJAMA: i kompjuterski disk



Do sada nedostupna kvaliteta grafika i brza animacija.

Siromstvo zvuka i suviše oštre komande na pravcu levo-desno.

Ljubitelji golfa ni do sada nisu bili uskraćeni simulacije ovog sporta koji je u svetu da li je popularniji nego kod nas. Igrači golfa spadaju u najbolje plaćene. Premda igra na prvi pogled ne deluje atraktivno, oko golfa se vrte ogromne svetske novca. Ljubitelji PC komputera za interesovanjem za ovaj tematiku sigurno znaju za najkvalitetniji naslov koji već pune tri godine nije nam dimalen - *Links 360 Pro*. Ipak, priča o *Links*u počinje krajem davne 1991. godine kada se u izdanju softverske firme "Access" pojavio prvi *Links*. Njegov prijavljivač bio je SK 1/92, a *Links 360 Pro* se pojavio početkom leta 1993. godine (SK 6/93). Za razliku od prve verzije, *Links 360 Pro* je bio urađen u ta-da neverovatnih 640 x 480 tačaka i bio je prvna igra koja je iskoristila prednosti SVGA grafičkom kartice. Popularnost *Links* kod ljubitelja golfa ni tada nije opadala zato što su neprestano stizale novosti, kojih u svetu ima napretek.

Posle tri godine od pojave *Links 360 Pro* u prikladnom vam predstavimo najnoviji golf softverski naslov "Access", *Links LS*. Već na prvi pogled (na tom dijelu na kojem se igra) sličnost sa prethodnim igrama. Za razliku od prvog *Links* koji stajao na dva floppy diska, a *Links 360 Pro* koji zauzima četiri floppy diska, *Links LS* nam stiče na četiri kompaktna diska. Slično animacije i filmičke prezentacije videoce i animi, a predstavlja veći svet slično igrama koje smo otkrili i zapušanja koja su stili se, nimalo interesantna za lica čitalača i igračka publika.

Play Golf je opcija glavne menija koja vam daje odigravanje partija. Na raspolaganje su *Stroke* (klasično igranje u kojem je cilj da se što manje pokušaja izvršite udarac), *Match* (pojedinačni takmičarski igri), *Pre-qualified* (mali razliki pre kvalifikacija bez obzira na ulazni broj pokušaja za stazu), *Stroke* (slično kao *Match* samo se igra "u kolu") i tema nemaju sve ruke

Links LS

u igrama. *Links LS* pruža za igrača izgleda poznatijara kojima će biti teško puzanje i tek u odigravanju. *Course* *Settings* služi za izbor staza i podešavanje njihovih parametara. *Display* *Setup* omogućuje izbor rezolucije i broja boja u zavisnosti od vaše konfiguracije (na 480 sa grafičkom karticom od 4 MB bitum vam omogućeno 800 x 600 u 65000 boja, dok se Pentium sa grafičkom karticom od 2 MB omogućava i 800 x 600 u 16 miliona boja, i 1024 x 768 u 65000 boja). *Settings* *Setup* vam omogućuje da isprobate simulaciju igre sa različitim



u igrama. *Links LS* pruža za igrača izgleda poznatijara kojima će biti teško puzanje i tek u odigravanju. *Course* *Settings* služi za izbor staza i podešavanje njihovih parametara. *Display* *Setup* omogućuje izbor rezolucije i broja boja u zavisnosti od vaše konfiguracije (na 480 sa grafičkom karticom od 4 MB bitum vam omogućeno 800 x 600 u 65000 boja, dok se Pentium sa grafičkom karticom od 2 MB omogućava i 800 x 600 u 16 miliona boja, i 1024 x 768 u 65000 boja). *Settings* *Setup* vam omogućuje da isprobate simulaciju igre sa različitim



kartici se u MB. Tu bi još *Novel*, *Primer*, opcije za gledanje mišljenja sudaraca, uo ovane staza iz *Links 360 Pro*, stariji prikazi staza i igrača.

ResortsTours je deo menija u kojem se upoznajemo sa najčvršćim svetskim teretima za golf. Za sada imamo priliku da vidimo šta nam pruža *Kapala Resort* sa otvora Maui (nadlež ga u *Encaver World Atlasu*), a "Access" nam obećava novosti svakih šest meseci.

Tour Players nas kroz filmsku storiju upozna sa najpoznatijim igračima golfa, a za ovu priliku to je gospodin Arnold Palmer i ovdje nas novosti otključuju svakih šest meseci.

Install Add-Ons služi za učitavanje najavjenih novotarija.

Modem/Network su opcije za igranje više igrača. Potvalno je što postoje

Pretpostavljamo da smo sve lepo podesili i krenuli do prve ruke. Pred nama će se, nakon kratkogaznog iscravanja na *Pentium*, ili prikladno zamernog na 486-kama, pojaviti fantastična grafika (čak i ona "lošija" od 800 x 600 u 65000 boja). Ekran izgleda slično kao kod prethodne verzije igre, te ćemo nave-

du i, otključano, odmah u igri. *Links LS* je prvi mišleđnik koji je u svetu koncipirao i odigrao Ljudskom svojom prethodnika podigao do nivoa izvanrednih kvaliteta daznačkih komputera. Kada se tome doda i par novitara, igra može imati i punim goštinom.

Goran KISMANOVIĆ

ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompaktna diska



Kvalitet grafike postavlja nove standarde za kompjuterske igre.

I pored lepote objekata, malo raznovrsnosti bi dobro došlo.

Šefate li se euforije kada se pojavio prvi *SimCity*? A posle nega i mnoge druge igre sličnog karaktera? Razvijali smo gradove, farme mrava, zabavne parkove, čak i svesmerne stanice. Ali *Afterlife* je, može se reći, vrhunac domišljastosti. Da li ste se ikada zapitali ima li života posle smrti? Startovanjem ove igre biće vam mnogo toga jasnije. Nalazite se u utrozi Najpreuzvištenog i cilj vam je da napravite lep i efikasan pakao, ili raj. Ravnoteža mora da postoji.

Na početku programo videćete šaljivu, mada ne preterano lepu uvodnu sekvencu. Sama igra obiluje mističnim zvucima koji stvaraju adekvatnu atmosferu. Paralelno razvijate i unapređujete i pakao i raj. Prvo što treba da uradite je da postavite kartice kroz koje će duše pristizati. Naime, duše su vam glavni izvor prihoda, a rashoda imate na sve strane. Sve što želite da uradite ima svoju unapred utvrđenu cenu. Pošto osiguravate ulaz u večno prebivalište (ispostavljaće se, posle svega, da i nije baš toliko večno), dolazi red na projektovanje puteva kojima će duše stići do svojih kazni u paklu, odnosno nagrada u raju.

Postoje sedam osnovnih tipova kazni (nagrada). Označene su različitim bojama zbog lakšeg prepoznavanja. Postavljate ih pored puteva. Ako malo sačekate ili ubrzate vreme u igri, prve zgrade će početi da ruku. Sve građevine vrlo lepo izgledaju, a imaju i temelje - oblake. Dakle, prvi korak je jednostavan, ali igra nadilazi nje mnogo lako. Prvi problem je balansiranje pristizanja duša i mesta za njihovo razmeštanje. Vidljivi indikatori koji se razlikuju po boji pokazuju vam gde i koje kazne/nagrade vam nedostaju. Treba da povoljnim prociukovanjem puteva i rasporedom polja dodate kazne/nagrade određene boje. Ne smete dozvoliti da jedne, izgubljene duše lutaju okolo bez svog večnog prebivališta, a usput imaćete i više novca.

Kada se izveštate u balansiranju dolaze sledeće muške. Na mapi posuže kama portali koji služe za reinkarnaciju duša. Povremeno poneka duša želi da se vrati na Zemlju, a vaše je da joj to obezbedite. U tu svrhu koristite kama stanice i kama šine - treba videti ovu nadrealnu verziju brzog voza. Sledeći, ali ne i poslednji problem predstavlja radna snaga: demoni, odnosno anđeli. Ništa se ne dešava bez njih. Pošto nemate svoje radnike, prinudite siet da ih uzvratite i tako trošite novac u neverovatnim količinama. Rešenje je u cennama za obuku demona/anđela i zgradama za njihov smestaj.

Sada ste spremni da od svojih duša proizvodite radnike. Medijum, tu ipak nešto fali. Da bi vam građevine bolje napredovale potreban je i ad infini-



Afterlife



tum, neka vrsta energije. Nju crpu sifoni iz velikog stena za koje se ne zna ni ko, ni kada ih je postavio.

Posle nekog vremena će vam ponestati prostora za razmeštanje kazni/nagrada. Rešenje ovog problema leži u premošćivanju reka. Gradite lukse sa obe strane reke, te na taj način duše mogu po potrebi prelaziti na drugu stranu. Sve građevine koje poželite da sagradite uđu na okolinu, a time i na razvoj vašeg rajapacka. Vrlo je važno zaštititi pakao od dobrog uticaja, odnosno raj od lošeg. Sa napretkom igre nove građevine će vam obezbediti pomoć u tom pogledu. Nagrade koje dobijate za dostignut broj duša pokušajte da što bolje strateški rasporedite, kako bi vam celo „naseje“ bilo pod njihovim uticajem.

Daljim napredovanjem u igri zaradujete sve više novca, onaraju vam se nove mogućnosti i skupije građevine za koje na početku misle ni znati. Tu su i vaši savetnik - Jasper Wormsworth za pakao i Aria Goodhalo za raj - koje možete konsultovati kada vam se učini da nešto ne ide kako treba. Vrlo je preporučljivo da bar u početku, što više koristite njihove savete. Preporučujemo da prodete ceo Tutorial, a u toku igre povremeno proveravajte imaju li Jasper i Aria šta da vam savetuje. Ako uspete da se izborne sa nešćacima koje vam oni predložavaju, možete se nadati uspehu u igri.

Afterlife kao i druge ovog tipa, obiluje raznim statističkim podacima, grafikoni-ma, mapama i raznim pokazateljima pomoću kojih možete postići fenomenalan i brz razvitak svog privatnog pakla i raja. Tu su i opcije za zvuk, za ubrzavanje vremena i za loše događaje (nešto kao nepogode u *SimCityju*). Preporučujemo da uklonite barove sa strane ekrana, time će vam vidno bolje postati znatno šire. To je vrlo značajno, jer preglednost građevina nije baš najbolja. Vrlo često ćete se naći u situaciji da rotirate pogled na mapi kako biste pronašli ili bolje videli neku građevinu ili put. Pomocu malih ikonica na dnu kontrolne table možete lako skloniti sve zgrade sa mape i tako lakše videti puteve i raspored kazni/nagrada, po boja.

Afterlife garantuje divne savete, ali i jednu dobru gimnastiku mozga. Uvredite da li će ova zamisljiva i komplikovana igra postati za vas raj, ili pakao.

Jadran JOSIMOVIC
CD-ROM ustupio
„Media City“

ZANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

8

Do sada nelskorišćena ideja.

Pomalo nepregledno

Mau i Mallard

Kada su u pitanju platforme igre na Mega Drive konzolama onda je firma "Disney Interactive" zaista bez premca. Čitav niz igara besprekornog kvaliteta, poput najsvježijeg *Tro Story* obogaćen je za još jedno ostvarenje u stilu Diznijevih crtača.

Mau i Mallard donosi nove avanture Paje Patka, za koga se ne može reći da je čest gost u računarskim igrama. Stvari Paja se, na samo njemu znan način, našao na tajnom ostrvu Maui koje vrvi od mističnih bića, agresivnih insekata i sličnih akrepa. Vekovni zaštitnik ostrva, veliki kameni idol zvanj Shabuhm Shabuhm, iznenada je nestao, a sigurno već pogadaš čija glava i perje će se naći u torbi dok pokušava da povrati osto.

Ono što se odmah zapaža u oko tokom igranja su impresivna pozadinska grafička sa pravim obiljem boja i glatka animacija likova sa mnogim karakterističnim kretanjima poznatim iz crtanih filmova. Pajini pokreti su detaljno osmišljeni, tako da on može da skoči, sagne se, pogura predmet, pripuca iz bilo kog stava, nišan i u radistusu punog kruga. Animatori su mitili i na sune detalje, poput kape koja se odlepi sa glave prilikom doskoika.

Dizajn nivoa i kompleksnost su savršeno ukomponovani i ostavljaju igraču dovoljno pro-

stora da se navikne na kontrolu. Monotonija se ne javlja čak ni kada se isti nivo igra iznova više puta, jer bezbrojni tajni prolazi, skrivene poluge, pokretne platforme i dr. omogućavaju da se stalno otkrivaju novi putevi ili skrivena mesta sa dodacima (bodovi, energija, oružje). Sa nitovima se menja čak i način na koji se Paja ponaša. Tako na prvom nivou, u stilu prosekno američkog srednjoolkca, nosi kačket i pištolj, koje će na

drugom nivou zameniti za katanu i druge nindža džidžabidže.

Princip igranja se bazira na uništavanju neprijatelja i sakupljanju dodataka u obliku svetlucajnih predmeta. Ne treba zaobitavati ni skrivene oclaje i otvore na podlozi, razne poluge i prekadače kojima se ovaravaju tajni prolazi koji svek-



jni mnoštvo dodataka. Ne treba žuriti sa prolaženjem cele igre, već strpljivo igrati i nametane israživati pedali po pedaj svakog nivoa

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigTech“

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Tehnička doradenoš i verno prenet osećaj iz crtanog filma.

Pomalo rigidna i neprecizna kontrola glavnog lika.



N Rapid Reload

Nazalost, dogodi se mnogim velikim firmama dešava da s vremena na vreme naprave i veliku ljuhu. U ovom slučaju je reč o „Sony Computer Entertainmentu“, koji polako posustaje posle gomile hitova. Dva klijenta, Axel Sotnick i Ruika Herfelid, krenuli su u potragu za mističnom Valkyrie kamenom, koga su ukrali zlonamerni problematični tipovi. Igrač bira dečaka ili devojčicu i kreće u besporedno masakriranje sveopšte robotizovane populacije. Svaki od likova poseduje sebi svojevrsno naoružanje koje nimalo ne šteti. Pored toga oni skaču, bacaju sidro sa užetom (kao u igri *Assassins*) i koriste uraganske bombe za lakše „oduvavanje“ protivnika. Pre mnogog godina objavljena

je igra *Bionic Commando* iz koje je očigledno „pozajmična“ ideja za *Rapid Reload*.

Pored slike lika u gornjem levom uglu je energetska skala koja se brzo prazni, posle čega imate deset nastavljanja igre (ne posiate život). U gornjoj polovini ekrana su oznake oružja koje mališa (ili malena) koristi, kao i tajmer razine moći. Vreme na tajmeru se povećava sakupljanjem dodataka koji ostaju iz uništenih protivnika. Svakim nivoom (are) dominira karakterističan pejzaž (urbana zona, džungla, rudnici...). Glavneja (areja boss) i čuvara (guardian) ima mnogo a njihova naivnost je minimalno proporcionalna njihovoj veličini. Pogotovo treba obratiti pažnju na mehaničku bogomolju na četvrtom nivou. Ipak, posle malo prakse, svakom od njih se može pronaći slaba tačka. Jedan od brojnih nedostataka je i prenatrpanost svetlosnim (eksplozivnim) efektima. U nekim trenucima se zbog ovog detalja lako gubi život jer se jednodavno ništa ne vidi!

Muzičke teme su više nego došadne pošto se smenjuju identičnim redosledom. Efekti prave ra-

dnju na ekranu (uglavnom mnoštvo eksplozija) i potpunoša opštu atmosferu. Pozadinski skor javlja se tek posle desetog nivoa (jurnjava na roler-skate tošama), a višeslojnim paralelnim slojevima nema u traga. Verovatno su programeri hteli da namame publiku slikaštim modernim japanskom crtežom likova. Da je igra namerenja nekoj manje bogatoj platformi, ovi propusti programa bili bi zanemarljivi.

Branislev BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production“

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Idealna igra za mlađane naraštaje.

Preterana lakoća i potpuna degradacija platformskih igara.



College Slam

Zapažen uspeh koji je postigao „Acclaimov“ NBA Jam glavni je „krivac“ za nastanak još jedne akcijske simulacije košarke urađene u prepoznatljivom maniru. Šta više, College Slam liči na prethodnika do te mere da je teško uopšte reći da se radi o novoj igri.

Umesto timova iz najjače lige sveta, „Acclaimovci“ su se odlučili za 44 najpomnije američke koledž ekipa. To i nije za čuđenje, jer su upravo koledži mesta gde nastaju buduće velike zvezde (poput Džordan), pa se ni igra ne razlikuje mnogo od one u velikoj ligi. Međevi na koledžima su puni lepih poteza, asistencija i zakucavanja, što je naročito došlo do izražaja u College Slamu.

Način izvođenja zadržao je sve karakteristike prethodnika, s tim što su dodati novi potezi i fazoni sa ikonikama koje treba sakupljati po terenu. Postoji opcija za editovanje timova gde se mogu menjati imena i „performanse“ igrača. Najviše pažnje

treba obratiti na snagu, zakucavanje i šut van „linije šest-dva-es-pet“ (gledajte da vam je u ekipi uvek nekih dobar trojkaš koji će da spasava utakmicu kad zagusti).

Timovi se sastoje iz pet igrača koji igraju na različitim pozicijama (centar, pivot itd.). U meču dva na dva izmene su moguće samo tokom tajm-auta, pri čemu svaka ekipa ima pravo na jedan odmor tokom poluvremena. U modu za jednog igrača ulogu kolege preuzima kompjuter i to tako uspešno da ćete počupati kosu pokušavajući da dokažete da li je idiot vaš ili protivnički igrač (stoga savetujemo da opciju CPU assist držite isključenu). Aut, faulovi, sportski duh i ostale gluposti (koje neki zovu „ferije“) su strogo zabranjeni. Važi pravilo da nema pravila!

Od novih poteza i šiona zapazićete atraktivnija zakucavanja, poštenarima iza table, topljenja mrežice, nestajanje obruča i igrača i tornado (idealan dodatak za defanzivne uloge). Sve to je za još jedan korak udaljilo College Slam od realne simulacije, što je verovatno i bio cilj.

Da ne zaboravimo malu caku koja će vam omogućiti zakucavanja sa pola terena: na „Today's Match-Up“ ekranu pre početka igre pomerajte strelice na džojsticku gore-dole oko 5 sekundi, a onih pritisnete „Start“ A.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Kertridž ustupio „Beosoft“



ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: SNES; Mega Drive II; PlayStation; PC

MEDIJUM: 1 kertridž

84

Atraktivna zakucavanja, sjajna atmosfera za dva igrača.

Malo unapređenja u odnosu na direktnog prethodnika NBA Jam.

Udalekoj zemlji Kargon živeo je, mirno prvotrudući, mladi kralj i usjedno gospodar omanjeg poseda od par hiljada hektara. Sve bi ostalo lično da se nije pojavio njegov zli brat bizanac. Njegov hobi je nekromancija (vaskrsavanje mrtvih, prizivanje demona i slični elementi crne magije) pomoću koje svog brata bače pod zemlju. Ubrzo postavila sebe za glavnog vrsioca funkcije lokalnog uranina. Ipak, svrati mu izmiču kontroli, te ga njegov bliski saradnik baca u vretu magmu. Nad Kargonom se formiraju mrnači oblaci i gomile lovaca na Bago dolaze po svoj deo.

Iz nemačke firme „APC & TCP“ dolazi nam igra Kargon sa pomalo zasatrelim tehničkim karakteristikama. Za primamljivom igračkom atmosferom i realizovanom idejom RPG igre sa pnmesa ma pucačkih igara, predstavlja određen izazov. Program podržava adapter za četiri džojsticka (što

Kargon

je ujedno i maksimalan broj igrača) i opcija mrežnog igranja.

Iz izbornog menija uzimate jednog od 10 ponuđenih čudnih likova: elf, čarobnjak, vila, škelet, patuljak, velička itd. Svakom od njih dodeljujete lične karakteristike (snaga, izdržljivost, kretanje) i snabdevate ga magijama i oružjem. Posle toga, dobro opremljeni, krećete u bespočetnu borbu za vlast po raznoraznim tamnicama. Cilj svakog nivoa je sakupiti što veći broj zlatasnih pesivenova i naravno, rešiti se protivnika. U arsenalu posedujete teleporte, munje, dupliranje sopstvenog lika (hologram), ubezavanje kretanja, krija, zidove (šutove), rakete (7), čudovištanca itd. Eksplozivni projektili najefikasniji su za odstranjivanje svake konkurencije.

Kretanje kroz hodnike je dosta brzo, dok je okretanje likova za 90°, što ipak predstavlja razočaravajuću činenicu. Grafika je jednostavna, više

odgovara standardima sa početka devedesetih godina. Umesto animacija dobijate sliku sa propratnim tekstom, što je više nego pomatavajuće. Zvučna podloga igre ima prosečan kvalitet. Nekoliko srednje-vekovno romantičnih tema i sočni efekti se prelamaju sa siromašnim pomeranjem likova.

Branislav BABOVIĆ

ZANR: avantura

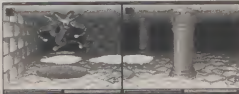
PLAFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 2 floppy diska

74

Izuzetno jednostavna instalacija i zanimljiva ideja.

Nekvalitetno odstupanje od današnjih grafičkih standarda.





Crusader: No Remorse

In likom opisivanja prvog dela ove igre (*Crusader: No Remorse*, SK 12/95) autor teksta je izrazio želju da što pre stigne još mislija za to divno osvajanje. Nije prošao ni godina dana, a „Origin“ je lažao zvanični nastavak – *Crusader: No Regret*.

Pošto je *Crusader: No Remorse* bila skoro savršena igra, jednu su očekivali da će u nastavku biti samo manjih izmena, a drugi, očekujući nešto isto tako dobro i revolucionarno, saznali su o potpuno novom izvođenju, pogledu, preglednosti, pozadini i čemu još sve ne. U pravu su bili oni prvi, a ljudima iz „Origina“ nije bilo previše komplikovano da završe nastavak *Crusader: No Regret*.

Naučnofantastična fabula ove igre se nastavlja takođe se prvi deo završilo. Pošto ste uništili glavni deo Svetskog ekonomskog konzorcijuma, kao najbolji Silencer ukrcavate se na spasilački brod čija je ruta Lunar Mining Cartel, vlasništvo islog konzorcijuma, još jednom je vreme za orbišjan Break & Enter. Dok su neki od peinaest nivoa prvog dela bili previše zapetljani, *No Regret* je skraćena na deset nivoa koji su kompleksniji i izazovniji za uspešan prolazak.

Sve što je važno u prvom delu, preneseno je i u nastavak. Animacija u izometrijskom pogledu je glatkija nego ranije, naročito u sekvencama kada više elemenata eksplozira. Same eksplozije su detaljno uzadene, menjaju boju i svetlosti kao u stvarnosti, a zacin se rasplinjuju bez kočenja slike i sličnih posledica (naravno, na odgovarajućoj podlozi, tj. računaru).

Kretanje Silencera je urađeno mnogo ubedljivije, naročito prilikom izlaska, ročenja ili premetanja po zemlji sa oružjem u ruci u „slosterovskom“ stilu (ili, kako je to neko zapisi na jednoj zgradi – „Slosteru NKE, Žarkovo ti kile!“), prim. ur.).

Urađen je ukupno dvadesetjedn Silencerov pokret. Čak i oni teško izvodljivi pokreti su odlično urađeni, kao i animacije lika. Arsenal Silencera je poboljšan sa nekoliko novih oružja, te ih sada ima ukupno petnaest. Najveća novost u grafičkom, koja na prvi pogled izgleda isto kao i u prvom delu (znati – odlično), jeste reakcija neprijatelja na oružja. Njihovo uništenje je definitivno najveća inovacija na grafičkom planu. Naprimet, od jealnog oružja negativac će se zamrznuti, tj. kristalizirati (oružje se i zove Crystalizer) a sledećim pogotkom će biti „vruda i nigde“. Od pogotoka u drugog oružja, povećeg upaljača, nesrećnik će biti spaljen.

Svi ovi detalji mogu vam odvutiti pažnju od zadatka – zbaciti vladu koja svoj despotizam zasniha na kontroli i eksploataciji ostalih slojeva društva. Radnja igre je kao u napetom triliru, stalno dolazi do obrta. Između nivoa teku filmske sekvence zahvaljujući kojima saznajete šta o vašim revolucionarnim koracima misli druga strana i kako će se shodno tome ponašati. Pređeo kroz kojese Silencer kreće je silčan onom iz prvog dela, popunjen nenarozuženim muškarcima i ženama.

Zvuk je digitalan. Kompakni disk *Crusader: No Regret* je prepun .AMF fajlova. Tu je i programčić kojim svoj modul možete prebaciti u .AMF, zatim ga staviti u CD-ROM i u toku igre slušati muziku po svom izboru.

Crusader: No Regret je prema *Crusader: No Remorse* isto što i „Microsoftov“ *X-COM: Terror from the Deep* prema *UFO: Enemy Unknown*, što je plus na obasiranu konst (i igrača i „Originovca“) kod zadovoljno utajuju ruke punih džepova para)



Par kôdova vam znatno može olakšati igru: Cheat Code: jassca16; Cheat Code: loosecannon16; Easter Egg: -warp 6 -egg 20.

Ono što *Crusader: No Regret* stavlja na prvo mesto u igrama svoje klase, jeste velika zaraćenost. Par sati igranja dnevno biće dovoljno da se uživate u ulogu Silencera koji (un kroz sobe nemilosrdno ubijajući prisutne. Prosto nećete moći da se odvojite od ekrana, ali ne brinite, za to *Nema Kaptanja*.

Miloš KRSTAJIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ZANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 7 kompjuterski disk



Odlična atmosfera prvog nastavka, unapređena novim detaljima.

Očekivali smo još više poboljšanja.



Time Commando

Putovanje kroz vreme je ideja koja je nebrojano puta do sada korišćena u literaturi, modernom slikarstvu, na filmu i televiziji itd. Niba tužno, s obzirom da se radi o vrlo zahvalnoj temi koja dozvoljava veliku slobodu mašte. Vremenske zavrzlame, nasivno, nisu mogle da zaobiđu ni kompjuterske igre. Postoji mnogo naslova koji se baziraju na istoj ideji – glavni junak mora proći kroz nekoliko vremenskih zona i pri tome obaviti određene zadatke. Sve to u cilju stabilizovanja protoka vremena, poremećenog dejstvom urođaja kojeg je, po pravilu, napravio neki šaljivi naučnik.

Još jedna igra zasnovana na ovakvoj priči doista nam iz francuske firme „Adeline Software International“ koja se poslavila čuvenom arkanoidom avanturom *Little Big Adventure* (za znatiželjne, informacija da je nastavak TV-insenovih doživljaja već uveliko u pripremi, ali se, po svemu sudeći, neće pojaviti pre proljeća 1997. godine).

Stenli Opar, junak *Time Commando*, je radnik obezbjeđenja Instituta „Historical Tactical Center“ u kome se vrše eksperimenti sa animazemijom i nj-

nim uticajem na protok vremena. Jedne kušne verzije, u vreme njegovog deštavanja, član istraživačkog tima ubacuje u centralni računar kernidž za raden opasnim kompjuterskim virusom. Nekoliko sekundi kasnije u saili za eksperimente se ovara vremensko-prostorna kaptja koja postepeno počinje da se širi gatajući sve pred sobom. Kao osoba direktno odgovorna za bezbednost ljudi u institutu, Stenli će zakoraču kroz vremensku kaptju (gledali ste verovatno film „Star Gate“) u nadi da će pronaći nestale osobe među kojima je i jedna ljupka dama. Zadatak, naravno, neće biti nimalo lak, zato što podržavanje prolazak kroz čitavu ljudsku istoriju (počevši od prajstojne, pa do budućnosti) podeljeno na devet velikih razdoblja.

Teško je iznroviski definisati *Time Commando*. Da li je to borilačka igra sa istraživačkim elementima, arkanoidna avantura ili nešto treće? Ona je moćni proizvod ukrajinske *Little Big Adventure, Fade to Black* i neke 3D borilačke igre novog talasa (*FX Fighter, Toshinden* itd.). Sličnost sa *Little Big Adventure* je pre svega posledica korišćenja iste tehnike modelovanja, renderovanja i animacije sprajtova, mada se i na osnovu međuanimacija i muzike može zaključiti da je u pitanju rad iskusnog programerskog tima. Umesto statičnog izometrijskog pogleda, *Time Commando* koristi tehniku izvođenja prv put primenenu kod *Fade to Black* (kontinualno kretanje kamere koja prati lik u nešto izmenjenoj varijanti). Naime, trajektorijska kamera je unapred definisana tako da igraču ne može uticati na to kako ona kadriira likovima, odnosno sprajtove koji se trenutno nalaze u sceni. To u suštini znači da pokretanje kamere od početka pa do kraja nivoa zapravo predstavlja jednu multimegabajnu kontinualnu animaciju. Sličnost sa 3D borilačkim igrama se ispoljava kroz činjenicu da je prilikom međusobnih okršaja moguća potpuna sloboda kretanja likova unutar scene, kako u određenoj ravni, tako i po dubini prostora.

Sve ovo možda zvuči prilično kompleksno, ali princip igranja je u osnovi vrlo jednostavan. Potrebno je oćasiti devet istorijskih razdoblja od ratobornih neprijateljskih sprajtova stvorenih zahvaljujući prisusvu virusu u centralnom procesoru eksperimentalnog računara. Svako razdoblje, sem poslednjeg, sastoji se od po dva nivoa (dakle, igra ima ukupno sedamnaest nivoa) koji su opet podeljeni u dva ili tri segmenta. Na kraju svakog od segmenta postavljen je nekakav plavi mehur koji ima dvojak funkciju – služi kao „checkpoint“ na kome igra automatski snima poziciju, ali i kao apsorber nezaraženih me monjskih modula koje je potrebno sakupljati tokom puta. Na taj način se dodatno produžava vreme Stenlijevog boravka u nekom istorijskom razdoblju. Ovo vreme je inače limitirano i zavisi od toga koji nivo težine igrać odabere na početku (što je nivo težine veći, stala u gornjem delu ekrana se brže popunjava, a vreme koje je na raspolaganju se smanjuje).

Najupećatljiviji element ove igre bez sumnje su prelepe renderovani i animirani likovi na koje Stenli nailazi tokom svog putovanja. Nismo brojali, ali površina računca kaže da je svako istorijsko razdoblje naseljeno sa prosečno desetak različitih protivnika (ponekad ih ima i više), što znači da je *Time Commando* verovatno apsolutni rekorder po broju neprijatelja dizajniranih za po-



trebe jedne igre (ukupno oko sto likova). Zaista je teško setiti se igre u kojoj su se na istom mestu našli pećinski ljudi, gonke, rimski legionari, bikovi, nindže, samuraji, zmajevi, vitezovi, čarobnjaci, pirati, Indijanci, kauboji, vojnici, senkovi, roboti, vanzemaljci itd. impresivno.

Mnogi ljubitelji avantura su očekivali da će *Time Commando* biti igra u stilu *Little Big Adventure*. Međutim, gđno su se prevanili – *Time Commando* je čista arkanoidna igra. Najveća joj je mana što se i pored sedamnaest nivoa relativno lako i brzo završava. No, to nikako ne bi smelo da bude razlog da je zaobide, jer se zabava koju ona pruža teško može izmeriti.

Na kraju evo šifara za sve vremenske zone: 2. CSTRJREL, 3. OETSPKT, 4. KEVQWEAM, 5. PQPEYQNC, 6. VHXJHGGI, 7. SCDXMDX, 8. EULFHFKY, 9. FVYREXV.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Dragon“

ZANR: Istraživačka igra

PLATFORMA: PC

MEĐIJUM: 1 kompaktni disk

85

Originalno izvođenje arkanoidne igre. Tehnički dometi.

Izrabljena ideja. Relativno kratka igra.



Virtua Fighter



Sa pojavom 32-bitnih konzola, u prvom redu „Sonyjevog“ PlayStationa i „Seginog“ Saturna, arhadske igre su dobile novi prizvuk. Sve manje su na ceni dvodimenzionalne igre sa biomapiranim grafikom i sprajovima, dok pravu ekspanziju doživljavaju 3D arhade sa teksturisanim i brzo animiranim objektima. Vlasnicima pomenutih konzola to ne predstavlja neki problem, jer je unutrašnja arhitektura tih mašina upravo predviđena za brzu obradu velikog broja teksturisanih poligona. Koristiću PC-ja su, na drugoj strani, u deiminočno podređenom položaju zbog drugačije hardverske koncipiranosti računara, koja se do sada mogla nadomestiti akceleratoroski karticama poput *Diamond Edge*, sa kojom se mogu igrati neke igre sa „Satuma“.

Međutim, sudeći po igri *Virtua Fighter*, krajnje nepravilne kartice će uspešno biti sivar prelošiti. Sve što je potrebno za igranje ove konverzije sa „Seginim“ automatima jesu *Hitfords 95* i brz Pentium mašina. Igru smo testirali na najjačoj 486-ici i Pentiumu 90, i zaključili da ne treba ni započinjati igranje na slabijoj konfiguraciji od PS na 133 MHz sa 16 MB RAM-a. Za mašine skromnijih mogućnosti predviđena je opcija za igranje i u ni-



Ako bi se uklonile i teksture sa pozadine i ilikova „to više nije to“.

Glavni meni nudi opcije klasičnih duel borbi za jednog ili dva igrača i to preko tastature ili džojstika. Tu su i borbe između dva tima od po tri borca i tzv. Ranking Mode, gde borbe traju dok ne izgubite obe runde, nakon čega se formira izveštaj sa ocenom prikazane vredine. Tokom igre oprebaje funkcije tastera „FS“/„PB“.

Akdra Yumi je kung-fu majstor iz Japana, a Pai Chan mlada kineskinja čiji je hobi igranje (po selu prebivnog protivnika, valjda) Njen tata Lau Chan je vremešni zaljubljenik u poeziju (u borbi, međutim, ne pokazuje baš pesničko dušu), dok je Wolf Hawkfield crnac prvoklasni rvač. Najbiji imam se odziva na ime Jeffrey McWild i po zanimanju je ribar, i obolava rege muziku (?!). Kagamaru je opaki nindža, a

ubedljivo najbolja, ali i najteža takmičarka je Sarah Bryant. Njen brat Jacky Bryant je zaistita vozač Indij Formule 1.

S obzirom da je, uz prvi *Zushinden*, ovo tek početak 3D borilačkih igara na PC-u, možemo biti više nego zadovoljni. Nazavno, nivo jednog *Tekken 2* još uvek je nedostižan, ali, verujemo, ne za dugo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Sjajna animacija, naročito u Smooth modu.

Velika hardverska zahtevnost.

BRIAN LARA'S CRICKET 96

Jedan od karakterističnih britanskih sportova je sigurno kriket. Poseduje određenu eleganciju i izvodenje ali slabu širu popularnost.

Kao i u drugim kompjuterizovanim sportovima, igra *Brian Lara's Cricket 96* je vezana za ime poznatog sportiste (u ovom slučaju Brian Lara). Flema „Audigenica“ se u sezoni 1996. predstavila sa 18 domaćih i 12 internacionalnih timova (da li ste znali da li Francuz igraju kriket?). Ukoliko se ne bavite statističkim odnosima igranja kriketa, pri izboru tima je preporučljiva opcija **11 Best** kojem će kompjuter formirati ekipu.

Na početku utakmice baca se novčić za izbor bacanja/udaranja kugle. Pravila kriketa su jednostavna.

vna. Postoje tri vrste igrača: Bowler (bacač lopti), Batsman (udarač) i Fielder (hvatač). Bacač lopti su najvažniji igrači (sam Brian Lara je bacač) sa karakterističnim sulom igranja: Fast Bowler, Offspinner, Swinger i Legspinner. Njihova uloga je da pogode viket (restriktio) ili hvataču dobače loptu, i pritom prevrate suparničkog udarača. Ukoliko to ne uspeju (udarač odbija kuglu), ured do sledeće baze i bacaču loptu sledećem hvataču. Za to vreme udarači postizu sopstvene poene pravci home-run na mestu na kome je kugla udarena.

Kontrola igrača se vrši preko miša i džojstika što, bez prakse, predstavlja velik problem. Kontrolisani igrač (najčešće bacač) ispod sebe ima belu zvezdu. Samo bacanje/udaranje ku-

gle je u silu kuglastih igara sa određivanjem jačine. Takođe, prilikom bacanja kugle potrebno je odrediti ugao. U slučaju da ste u ulozu udarača, držanje tastera na palici povećavate snagu udara i osiguravate sebi poene posle topovski lansirane kugle.

Celu igru prati vesela karipska muzika u koju su ukomponovani sempirovni pištaljke, udarane kugle, hvatanja... Sa grafičke strane igra je mizerno usadna, što ipak ne treba da vam onemogući užitek igranja ovog egzotičnog sporta. Izgleda da za momke u „Audigenica“ vreme stoji, bar što se tiče tehničkih karakteristika. Od proslodolidsne igre *Battle For Ashes* njihovi grafički i zvučni elementi nisu nimalo napredovali.

Branislav BABOVIĆ

ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 1 flopi disk



Retka simulacija vrlo neobičnog sporta.

Tehničke karakteristike su prilično slabe.



ESPRO

No1. CD KLUB

Preko 1500 CD-ROM Naslova
Usluge snimanja na CD-ROM
Prodaja prazne CD-ROM medije

PC

TOP 10

SONY

Angel Devoid
Pandora Directive
MS Encarta 97
Mech Warrior 2 - Mercenaries
MegaRace 2
MS Windows NT 4.0
Fire Fight
DeadLock
Crusader: No Regret
Time Commando

Formula 1 GP
Resident Evil
Fade To Black
Burning Road
Tekken 2
Toshinden 2 Plus
Thunderhawk 2
Ridge Racer 2
Adidas Soccer
Tobal: No.1

SKY SOFT - Representative for Macedonia

ESPRO CD Klub
Kralja Milutina 19, Beograd
Tel/Fax: 011/332-086

SKY SOFT
Tome Arsovski 1, 91000 Skopje
Tel/Fax: 091/23 11 44, 091/22 66 33

Pivenac novonastale softverske kuće „Applaud software“, DNA, zasigurno će im obezbediti određen renome pri distribuiranju budućih projekata. Program predstavlja varijaciju na temu *Laser Squad III UFO: Enemy Unknown* sa kvalitetnom pozadinskom pričom. Čudna težnost je počela da se izliva iz kapsule koja je neprimetno aerirala iz svemira u severnu Englesku. Tom prilikom dolazi do deformacija i mutacija lokalnog stanovništva i životja. Ispitajući nepoznatu težnost, naučnici utvrđuju da je reč o nepoznatom DNA genu. Na podatke sakupljanja uzoraka nepoznatih vanzemaljskih gena šalju čoveka i veštačku humanoidni organizam.

Pogled u igru je iz priče perspektive, sa detaljno urađenim likovima. Grafička rešenja ne predstavljaju

DNA

Variety of life

ju ništa posebno, ali zadovoljavaju kriterijume prosečnog igrača. Koloritet je takođe prosečan, dok je zvučna komponenta začudujuće dobra. muzika će vas pratiti u svakom trenutku, po čev od teme iz introa igre, preko kvalitetnih semplova kretanja, razbijanja, onajša, sve do jezivih pozadinskih tema svakog nivoa.

Lista od 36 polja (nivoa) koje treba ispitati i pronaći sve verzije novih gena pružike vam dosta neprospavanih noći iz obimnog Options menija kompletna Help opcija će vas uputiti u tačne upravljanja i obuzdavanja pobesnelih mutanata. Krajnji cilj kiborpa i čovečuljaka je sakupljanje gena i detaljna analiza istih u prirodnju laboratoriji. Sve pozitivne osobine gena se posle toga mogu predati jednom od likova. Pri-

kom sakupljanju uzoraka i neposrednog kontakta, postoji mogućnost zaraze čoveka sa neaptinarnim genom.

Nivoi se prelaze detaljnim „žičenjem“ svake lokacije od mutanata, bolotkih mašina i neobičnih životinja. Po lokacijama su rasuta i poboljšanja u vidu hrane, prve pomoći, raznih seriulikata i dokumentata o pojedinih neprijateljskim sposobnostima. Posle svake izakcije prozivljivo povećavate sledeće karakteristike likova: fizički izdržljivost, molekularnu gustinu i koheziju, umešnost i genetsko iskustvo. Kompletna kontrola u igri vrši se preko grupe likova i određenog broja akcionih poena. Što su likovi iskusniji, poseduju veći broj AP-a, ukoliko nisu previše povredeni. Za komotno igranje na Amigi 500 potrebno je 1.5 MB memorije.

Branislav BABOVIĆ

igre za Amigu ustupio „Amiga Center“

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 3 flopi diska

84

Dobra strateška rešenja i zanimljiv scenario.

Brzina učitavanja ima svojih nedostataka.



Micro Mortal Tennis

Ako se izuzme par fudbalskih ostvarenja, ove godine u penudji je bilo malo sportskih simulacija. Italijanska softverska kuća „Skyward“ se potrudila da koliko-toliko ublaži situaciju. *Micro Mortal Tennis* je njihov venac u pomenutoj kategoriji igara.



Iako je iz naslova jasno da je reč o tenisu, ova igra predstavlja i parodiju na neke poznate hitove. Uvodni skin, predstavljanje protivnika i logo preuzeti su iz trilogije *Mortal Kombat*, a muzika predstavlja miks pomenutih nastava i još jedno poznate tabačine *Brutal: Paws Of Fury*.

Posle uvoda brate jedan od tri jezika (engleski, italijanski, španski). Pozom ulazite u funkcionalno urađeni meni u kome možete videti i podesiti sve parametre vezane za igru. U Options meniju možete dosetati karakteristike (boju drsa, brzina, udarac...) svakog od deset ponudjenih likova (boraca), izborom neke od opcija Arcade, Start Season, Play Unfriendly Cup i Play Single Match zavisi da li će te meč da započnete sami ili sa najviše sedam (neprijatelja u singlu ili u dublu. Pogled na teren i izvođenje su klasično urađeni, a atmosfera uzdiže igru iznad proseka. Po izboru stranice terena ili poseda lopte počinje neviđeni teniš.

Upravljanje likovima je veoma lako, ali reakcije su im nepredvidive. Neretko se dešava da sudija slaže, te dolazi do netržebnih sukoba u kojima „deitlac pravde“ po pravilu levički deblji kraj (Fatalita). Gnevni igrač se transformiše u Raydena, Scorpiona, Sonyu itd. I finišira nesrećnog sudiju na neki od poznatih *Mortal Kombat* načina, a često smo u situaciji da vidimo i ručni rad Fredi Krugera. Za vreme tajm-outa publiku zabavljaju teronistički acentisti na sudiju. Robocopovo isetivanje pravde, nadletanje zmajevima, po koja bomba ubačena u teren. Bleh muzika, likovi iz *Dy-*



na *Bazzeru* i *Pac-Mana*, iznenađni upadi Američkog nindže i slične zanimljivosti.

Željko MATIĆ

ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Amiga; PC

MEDIJUM: 3 flopi diska

80

Prilagodljivost i lakoća igranja.

Crtači nisu najozbiljnije shvatili svoj posao.

Prethodne mesece obeležili su dodatni diskovi velikih igračkih hitova. Umesto potpuno novih verzija igara, proizvođači su nam ponudili diskove sa novim scenarijima. Zbog standardnog nedostatka prostora i želje da vam predstavimo što više novih igara, odlučili smo se za blic-prikaz najzapaženijih naslova.

Trenutno se igrači bave igranjem na obostrano kompetitivnoj mreži bezvezne komunikacije VOZ, kao i na bezveznoj komunikaciji i kretanju po kartografski prikazanim slobodnim terenima. Prvi i drugi diskovi nastavljaju predstavljati nastavak razvojnog koncepta, a treći je prvo delo, a četvrti zaista originalan insert. Izvorni menü je dobio nove animacije, multimedijalni deo modelima sportskih automobila koje možete videti je ostao nepromenjen, a glavne dopune su u izgledu automobila. Pored šest staza i prvog diskova koji su u potpunosti suda sa ostalima, spolažnjaju još dve kružne staze, i trasiraju ih u Benici i Siena. Transropolis je gradska ulica, ali oslanjajući se na prvobitni izgled dela, znatno slobodija po pitanju krivina i naglo nepregre-

The Mand For Speed Special Edition



Ako vam je bilo dosta razbijača iz serije Gran Turismo, onda je vreme za nešto novo. Ovo je prvi disk iz serije "Mand For Speed Special Edition", koji vam daje potpuno novi pogled na vožnju, jer će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac. Ovo je prvi disk u seriji Mand For Speed, a to znači da će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac. Ovo je prvi disk u seriji Mand For Speed, a to znači da će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac. Ovo je prvi disk u seriji Mand For Speed, a to znači da će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac.

Command & Conquer: Covert Operations

Fanastična strategija *Command & Conquer* softverske kuće „Westwood Studios“ (prethodno se dokazala sa hitom *Dune 2*) dobila je data disk. To znači da vam je za igranje ovog CD-a potreban jedan od prethodna dva (na koliko se nalazi *C&C*), ili bar instalirana verzija na hard disku na koja će se *C&C Covert Operations* nadograditi (u tom slučaju možete igrati samo dodatne misije). Ovaj put će se sukob dve grupacije Global Defence Initiative (GDI) i Brotherhood Of NOD odvijati kroz 25 misija (sedam GDI, osam NOD i deset za igrane više igrača). Na raspolaganju vam je pedesetak jedinica različitih mogućnosti uz napomenu da je većina jedinica svojsvena samo jednoj strani u sukobu. Na ovom disku nalaze se i animirane najave za *C&C Red Alert* i *C&C Tiberian Sun* o kojima smo vas već obavestavali.



Warcraft 2: Beyond The Dark Portal

Uz *Command & Conquer: Warcraft 2* zauzima vodeće mesto kada su u pitanju naposlumiame strategije igre ove godine. Kao i njegov direktni konkurent, i *Warcraft 2* je dobio data disk sa novim misijama preračunanim sekvencama o trenutnim zbivanjima. Njih karakterišu novi sereni, relativno novi likovi (na bogaštva izgledaju isto, ali su daleko jači i što se mnogima baš neće dopasti, veća složenost i težina izvršavanja postavljenoog zadatka. Za pohvalu su opcije za modemska, mrežna i Internet igranja više igrača.



Ovoj igrici treba dati najvišu ocenu. Razumljivo je zbog toga što je to prvi disk u seriji Warcraft, a to znači da vam je potreban jedan od prethodna dva (na koliko se nalazi *C&C*), ili bar instalirana verzija na hard disku na koja će se *C&C Covert Operations* nadograditi (u tom slučaju možete igrati samo dodatne misije). Ovaj put će se sukob dve grupacije Global Defence Initiative (GDI) i Brotherhood Of NOD odvijati kroz 25 misija (sedam GDI, osam NOD i deset za igrane više igrača). Na raspolaganju vam je pedesetak jedinica različitih mogućnosti uz napomenu da je većina jedinica svojsvena samo jednoj strani u sukobu. Na ovom disku nalaze se i animirane najave za *C&C Red Alert* i *C&C Tiberian Sun* o kojima smo vas već obavestavali.

UEFA Euro 98 Edition



Izvršna stvar koja vam omogućava da se koristite kao igrač, kao i kao gledalac. Ovo je prvi disk u seriji UEFA Euro 98 Edition, koji vam daje potpuno novi pogled na vožnju, jer će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac. Ovo je prvi disk u seriji UEFA Euro 98 Edition, koji vam daje potpuno novi pogled na vožnju, jer će vam biti omogućeno da se koristite i kao vozač i kao gledalac.

Goran KRŠMANOVIĆ
Sva CD-ROM izdavanja uslužbu
Ognja & Dima Soft

Collos

INFOGRAMES

predstavlja PC

Francuski „Infogrames“ je kuća sa bogatom istorijom koja počinje još daleke 1983. godine, u „cvetu mladosti“ ZX Spectruma i C64. Do danas su izdali mnoge zapažene igre na svim igračkim platformama, a za ovu godinu spremaju sledeće naslove:

● **Tunnel B1** 3D pucačka arkađna izdaci će u kooperaciji sa „Oceanom“ igra se odvijaju u fiktivnom futurističkom svetu, a trebalo bi da ima najbrže izvođenje video ove godine (biće posla za očne lekare).



● **HMS Dreadnought** nas vraća u doba Žila Verana, a čitava igra je dizajnirana na Silicon Graphics stanicama. O zapletu nema informacija.



● **Eureka!** je zbirka CD-ROM enciklopedija iz raznih domena nauke i kulture. Pri izradi diskova konsultovani su mnogi stručnjaci iz oblasti istorije, arheologije, naučne žurnalistike i dr. Prvo će se pojaviti izdanja o Gutenbergu, Galileju i Stairom Egipcu



● **Virtual Book**, pod sloganom „interaktivna zabava za celu porodicu“ su CD knjige o svetu faune. Na lak i dostupan način saznaje se dosta o životu divljih životinja afričkog podneblja. Prvo će se pojaviti storije o lavovima i sionovima. (gh)

Vampire Diaries

● Druga igra iz firme „Her Interactive“ (ogranak „American Laser Games“) specijalno dizajnirana za devojke od 13 i više godina pojavljuje se na tržištu od Nove godine. *Vampire Diaries* je 3D avantura sa slobodnom kretanja u 360° i specijalnom mogućnošću pogleda nagore i nadole. Muzika i efekti će igraču pružiti direktne tragove za rešavanje misterija. Glavni lik (tinejdžerka Elena) ima zadatak da svoj prijatelj gradić Fels Čerč (Fels Church) oslobodi misterioznog i zlog vampira koji regrutuje njene drugove u svoje redove. Igra će raditi pod Windowsom 95, sa preporučljivom konfiguracijom Pentium 90 MHz procesor i 16 MB memorije. (bb)



Rebellion

PC

Imperija i snage Pobunjeničke alijanse se dramatično sukobljavaju u *Rebellion*, strategiji na temu „Ratova zvezda“ u produkciji „Lucas Artsa“. Predviđa se da će igra



izaći u prvot četvrtini 1997. godine. *Rebellion* omogućava igranje u realnom vremenu, sa ciljem širenja i dominacije svemirom, ali i opstanka u univerzumu „Ratova zvezda“. Novina u odnosu na dosadašnje igre „Lucas Artsa“ na temu „Ratova zvezda“ je to da je u *Rebellion* igrač stavljen u ulogu strateskog komandanta svih planeta, resursa i snaga Imperije ili Pobunjeničkog saveza. Može se igrati protiv kompjutera ili prisa u prisa sa ljudskim protivnikom. Da bi pobeđio, igrač koji se bori na strani Imperije mora da zarobi Luksa Skajvokera i uništi glavni štab pobunjenika. Oni koji izaberu pobunjeničku stranu, mogu pobeđiti ako uhvate Darta Vejdera, Imperatora i svrgnu sedište Imperije u Coruscantu. (mk)

Tarantino u igri

Šiven Spielberg i njegova kompanija „Dreamworks SKG“ spremaju novi interaktivni film, „*Za sada bez dobrog naslova*“. Umesto klasičnog prikazivanja scena i klikanja mišem da bi se projekcija nastavila, Spielberg je izabrao da ovo bude simulacija filmske industrije. Dobijate ritmet (skicu scenarija), budžet i nekih 250 scena od kojih je svaka snimljena sa 5 ili 6 različitih (najuoobičajenijih) uglova kamere. Pripremate scenografiju, kostime, izlazite na snimanje, montirate film, obrađujete zvuk i puštate film u distribuciju. Naravno, treba ga pratiti odgovarajućim plakatima, foršpanima, reklamom... Konačno, uspeh filma procenjuje programska rutina koja je zasnovana na Spielbergovoj sopstvenoj proceni kako i kada koristiti određene uglove kamera, svetlosne parametre, montažne tehnike i sl. Od poznatih imena u ovom projektu najzvučnije za širu publiku je - Kventin Tarantino! (nv)



Propade „Acclaim“!

Loša vest za sve fanove *Horral Kombar* serijala. „Acclaim“ je za prvih devet meseci ove godine izgubio oko 60 miliona dolara. Poterdnja radi, za isti period prošle godine „Acclaim“ je zaradio 38 miliona dolara. Osnovni razlozi zbog kojih je napravio toliko gubitke su PC piratsko tržište i ogroman broj neprodanih kretidža za konzole. (zm)

PC



Screamer 2

Screamer 2 donosi šest novih staza tematski vezanih za određene zemlje sveta, promjenljive vremenske uslove, nove modele automobila, mogućnost njihovog podešavanja, veći broj kamera koje prate trku itd. Oni koji se sa nostalgijom sećaju trilogije *Lotus Esprit Turbo Challenge* biće oduševljeni činjenicom da će *Screamer 2* podržavati mogućnost horizontalnog deljenja ekrana, što će omogućiti trikanje dva igrača na istom kompjuteru. Tu su i četiri skrivena vozila koja imaju specijalne karakteristike. (sm)



Scorched Planet

Ova futuristička 3D pucačina stiže nam iz laboratorije softverske firme „Criterion Studios“ koji su na ovom projektu renderovanih biblioteka radili pune dve godine (sa slabim učinkom). Na Zemljinoj koloniji Dator 5 dolazi do sukoba sa vanzemaljcima. (gk)

Harvester



Nezvanično takmičenje pod nazivom „Ko će napraviti jeziviiju igru“ očigledno se nastavlja. Firma „Merit“ koja se do sada nije mogla pohvaliti velikim hitovima izašla je na tržište sa igrom koja bi, po svojoj bizarnosti, trebalo da zaseni sve do sada viđeno. Glavni junak se jednog jutra budi i u krevetu, umesto svoje verenice, nalazi krvavu lobanju. Ispostavlja se da je to „pozdrav“ od članova sekte „The Order of the Harvest Moon“ koja na misteriozan način kontroliše grad. Cilj igre je stati na put sekta i razotkriti motive koji gone njene članove da čine nezapamćene zločine. (sm)

Lands of Lore 2

Programeri „Westwood Studiosa“ dozvolili su sebi „malo“ zakašnjenje, ali ono bi trebalo da bude opravdano i brzo zaboravljeno ukoliko *Lands of Lore 2: Guardians of Destiny* bude makar upola onoliko dobar koliko ga hvatale. Igra opisuje doživljaje Lutera, stna veštice Skotije, koji je zbog majčinih nedela proklet da u toku jednog dana nepestanto menja svoj izgled. On i njegova družina će poći u potragu za drevnim magijskim ritualom pomoću koga može da se skine ovo prokletstvo. Kretanje kroz sablasne lavirinte biće konstantno, a monstrumi koji ih naseljavaju najopasniji i najinteligentniji do sada. Sve će to biti propraćeno spektakularnom grafikom i animacijama u visokoj rezoluciji. (sm)



Broken Sword

Posle pauze od dve i po godine „Revolution“ se vraća sa igrom *Broken Sword* koja će neoporno biti veliki hit, sudeći po prelepom demou koji smo imali prilike da odigramo. Amerikanac Džordž Stobard zatekao se u Parizu u vreme krađe drevnog dokumenta, koga su u XIV veku stvorili viteзови Templarskog reda. Ovaj dokument, koji svom vlasniku donosi neverovatnu moć, pada u ruke fašistički nastrojenim ljudima čiji san o dominaciji svetom naprasno postaje stvarnost. Džordž će, naravno, stupiti u akciju i pokušati da razreši tajnu od koje je zavisi sudbina čovečanstva. U skladu sa najnovijim trendovima, ova avantura je napravljena u stilu crtanog filma, a programeri se hvale podatkom da će igra pri rezoluciji 640 x 400 i paralaksnom skrolu posuzati čak pedeset frejmova animacije u sekundi. Videćemo. (sm)



NHL Powerplay 96

I do sada je bilo odličnih hokeja, ali ovaj najavljuju kao nešto savršeno. Svi igrači, svi klubovi, najrealističnija grafika, najinteligentniji igrači, CD kvalitet zvuka, kontrolisanje stila igre, mogućnost igranja više igrača... (gk)



Grid Run



Pred nama će se uskoro naći akciona puzzle igra naučno fantastične orijentacije. 3D lavirinti će nas dočekati u četrdeset osam nivoa na šesnaest planeta, a treba istaći mogućnost igranja dva igrača na podeljenom ekranu. (gk)



predstavlja PC



X-Car

Futuristička automobilska trka nam stiže iz softverske kuće „Bethesda“. Na osam renderovanih staza i sa spektakularnom 3D teksturom X(igine u 640 x 480 vozice-mo petnaest modela automobila. Podržano je modemska i mrežno igranje. (gk)

The Terminator: Sky Net

Iz softverske kuće „Bethesda“ stiže nam direktni nastavak velikog hita *The Terminator: Future Shock*. Čak smo čuli da je ovo trebalo da bude samo nove misije, ali se otišlo predaleko u razvoju. Pored igre za jednog igrača, sad su nam na raspolaganju i misije za više igrača, a novosti su sedamnaest oružja i 3D tekstrana SVGA grafika. (gk)



Worms 1.5: The Director's Cut



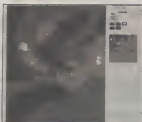
AGA

Za novogodišnje praznike pojavile se *Worms 1.5: The Director's Cut*, potpuno nova verzija militaristički nastrojanih crvića u izdanju „Teama 17“. Neka od poboljšanja biće importovana sa PSX/PC platformi, kao na primer skrolovanje ekrana prilikom kretanja crva/mine van istog. Poboljšanja neće biti nimalo imaginarna za Amiga računare, tako da ćete svakom pejzažu davati ime (umesto dosadajšnje brojčane oznake) i kontrolisatiće njegovo periodično pojavljivanje (zarpupavanje gomilom kamena nezrelogog suparničkog crvića). Uz još par dodataka grafičke i zvučne prirode očekuje se i poboljšani arsenal. Dovoljno je samo navesti nazive novog oružja: navodeni golub, lude krave (akutno oružje), sveta ručna granata, superovca, napad ovcom, sraka (?) i neprocenjiva Ming vaza (?). (bb)

Almagica

AGA

Pored očekivanog *Z(eta)* firme „Bitmap Brothers“ kao prve real-time strateške igre na Amigi, na tržište će izaći i prenovčene švedske firme „DSP“. *Almagica* će posedovati slične elemente kao *Hexcraft* i *Command & Conquer*: pokretanje trupa preko mape, izgradnja zgrada i pravljenje novih vojnika za budućie razbojničke pohode. To je neophodno zbog vrlo brzog nestanka novčanih jedinica i gubitka većeg broja stanovnika/vojnika. Još neke karakteristike igre koje nas očekuju su: veteran od vojnika (što su više borbii preživeli, bolji su), nezgodne zamke, neutralni vojnici koji vam se mogu pridružiti ili ometati, brodovi, čamci itd. Igra će podržavati standard *OverGraphic* turbo-kartica, ali će raditi i na regularnim Amiga 1200 mašinama. (bb)



Abuse



PC

U igri *Abuse* pregrešno ste optuženi i zatvoreni u dobro obezbeđenom zatvoru gde misteriozni biogenetički eksperiment pretvara čuvaru i zatvorenike u podludeta, neljudska čudovišta. Vaša jedina nada je da ukradete snažan oklop, bilo koje oružje koje možete da dograbite i napravite sebi prolaz do najtežih nivoa pre nego što se zaraza proširi van zidina zatvora. *Abuse* je akciona igra u kojoj imate mogućnost kretanja u 360°, a skrolovanje u stranu (!?). Zaobilazite smrtonosne zamke opremom na mlazni pogon i turbo-ubrzanjima i koristite razna oružja. Biće tu i Editor nivoa, mogućnost igranja osam igrača, tajnih soba u kojima se nalaze poboljšanja i slično. Igru razvija poznati softverski tim „Crack dot Com“, a distribuira „Origin“. (m&bk)

Iza „Dana nezavisnosti“



Saga o invaziji Zemlje, „Dan nezavisnosti“, ući će u anale kao film sa najbrže ostvarenom zaradom i najdužim boravkom na američkoj Top 10 listi. Uz film se nezostavio pominje obimna i svobuhvatna reklamna kampanja koja obuhvata i, sada već nezaobilazno, CD-ROM tržište. Po uzoru na diskove *Secrets Of Stargate* i *Braveheart*, „Electronic Arts“ je napravio *Inside Independence Day*, multimedijalnu storiju o licu i načičju velikog SF hita. Pravo obilje vrhunskih specijalnih efekata koji su najvažniji segment filma (scenariju je, inače, klasična, bljutava, proamerička „boza“), dokumentovano je većinom tekstualno, dok je ostatak diska prepunjen beznačajnim intervjuima sa glumcima i filmadžijama. Pored još nekih sitnijih nedostataka, tu su i interesantne stonje o problemima sa vojskom tokom snimanja, gomila kadrova iz filma, sličica, filmografije nekoliko glumaca i deset video inserta sa scenama razaranja. (gd)

Jet Pilot



AGA

Po rečima autora iz firme „Vulcan Software“, nova igra *Jet Pilot* predstavlja najrealističniji simulator letenja objavljen na Amiga platformi. Igrać će imati izbor između dva tipa aviona: Lockheed F-104 i Electric Lightninga, sa njihovim osobenostima. Kontrolne metode se konfiguriraju i kabina može odstupati najviše 10% od realnog kokpita. Metu koje se cilja u 20 misija obuhvataju Irsku, Škotsku, veći deo Evrope i Jadransko more. Komunikacija između kontrolora leta, drugih pilota i igrača imaće standardnu zvučnu podlogu „Vulcan Softwarea“. (bb)

„Time Warner“ se povlači

Odejenje „Time Warnera“ za izradu igara, „Warner Interactive Business“, biće prodato za sada nepoznatom kupcu. Ostala četiri „Warnerova“ odeljenja iz SAD ćeška slična sudbina. (zm)

Amigino tržište će uskoro da obogati još jedna vrhunaska pucačina od koje se očekuje da postane veliki hit. Upravljaite malim, ali moćnim svemirskim brodom kroz veliki broj raznovrsnih nivoa u kojima je izvođenje poput onih u proslavljenim hitovima: *Microcosm* (jet kroz 3D tunel), *Project X* (horizontalno skokajuća pucačina) i

Vendetta 2175: The Giant Fight

CD32



WipeOut (umebesne jurnjave po planetama). Igra će raditi na svim AGA Amigama sa CD-ROM drajvom. (zm)

Novi „Park iz doba jure“

Već sada je jasno da će glavni filmski hit 1997. biti nastavak „Parka iz doba jure“, sa podnaslovom „Izgubljeni svet“. Spielberg će i ovom prilikom koristiti Amiga platformu za kreiranje specijalnih efekata (o čemu smo pisali u SK 2/94). „Dream Works Interactive“ i „Sega“ su zajedno otkupili prava za izradu video igre. (nv)

Trapped



U produkciji malo poznate firme „Oxyton Software“ stiže nam FRP avantura sa izvođenjem u Doom stilu. Najveći deo ekrana je predviđen za igru a ostatak je popunjen standardnim opcijama za igre ovoga tipa. Izvori svetla su vrlo realistični. Igra podržava novu „Graffiti“ karticu sa kojom i naslabje konfiguracije daju savršeno glatko izvođenje pri maksimalnoj rezoluciji. (žm)



Foundation



Foundation, delo programera Pola Barkija (Burkey) distribuirano od strane firme „Ascon Software“ biće bazirano na *Setlers* serijalu sa elementima ratnih strategija. Vlasnici AGA Amiga (za koje je planirana prva verzija) uživaju u 256 kolornoj paleti, dok će minimum biti 68014 procesor. Veličina ekrana biće između 320 x 200, sve do 640 x 480 rezoluciji. Ono što odvaja ovu igru od drugih su detalji – snajperi, uzimanje taoca, borbe na kopnu sa vazдушnim napadima, instani građenje zgrada lud. Pored ovoga biće zastupljeni izuzetno inteligentni kompjuterski protivnici (maksimalno 3) i mogućnost mrežnog igranja. (bb)

Enciklopedija video igara

U arhivi Britanskog filmskog instituta sadržano je više od 300 000 filmova, video i TV snimaka. Oni se pripremaju na poduhvat milenijuma – prerezaciju tog celokupnog materijala na diskovima. Istovremeno, periodično će izbacivati CD-ROM enciklopedije svih vizuelnih medijama. Međutim, interesantno je da će prvi njihov projekat te vrste biti enciklopedija video i kompjuterskih igara. Svaka igra objavljena u Velikoj Britaniji od 1981. (više od 6000 naslova) naći će se u enciklopediji, zajedno sa podacima o platformi, izdavaču, recenzijama i ostalim važnim podacima. BFJ je kontaktirao sve izdavače video igara, kako akuratelne tako i one koji su prestali da se bave tim poslom. Sem toga uputio je apel deci širom Britanije (preko BBC Lve and Kicking i Newstround TV kanala) da se javi ako imaju neke reke igre za koje se mislilo da su zauvek izgubljene. Biće to najpotpunija istorija video igara do sada. (nv)

Astrorock



Firma „Logicware“ je objavila sjajan rimejk igre *Astrorock*. Bezna SVGA grafika i predivan zvuk daju ovoj igri odličnu atmosferu. Pravu poslasticu u novoj verziji predstavlja podrška za igru preko mreže. Zauzima 40 MB na hardu, od čega 39 MB čini muzički fajl, pa ako volite dobru muziku u klasičnoj svemirskoj pucačnici potražite *Astrorock* kod domaćih preprodavaca. Igra je već sugla. (šf)

Džon Romero napustio „Id Software“!

Jedan od najistaknutijih programera „Id Softwarea“ (do skora i suvlasnik). **Džon Romero**, napustio je ova teksičku firmu kako bi osnovao vlastitu softversku kuću. Romero je stekao svetsku slavu potpisivši i bendami Doom i njegov nastavak Quake, čime je apsolutno preonjenti-sao „Id Softwarea“ na izradu 3D igara. Džon se nada da će mu rad u novom ambijentu firme „Dream Design“ pružiti više slobode i mogućnost da iskaže svoj raskošan talenat u izradi svih tipova igara, ne samo preživakanih *Dooma*žina. Ostatak ekipe iz „Ida“ mu želi, prema sopstvenim izjavama, puno sreće u novom poslu i preželjkaju daju saradnju (čitaj: eksploataciju). (gj)



Privateer 2: The Darkening



Iz „Origina“ i „Electronic Artsa“ stižu vesti o nastavku popularnog *Privateera*. Odjazak **Krisa Robertsa** neće uticati na izdavanje *Privateera 2*. Kako kažu u „Originu“, igra omogućava istraživanje opasnih sektora, istrebljenje kriminala (poznata tema kod nas), odbranu napadnutih planete, čuvanje transporta, isporučivanje vrednih pošiljki, rešavanje zavera... Znači, po staroj formuli „u novom ruhu“ bori se, trguje i istražuje, koristeći neki od osamnaest brodova, sa širokim spektrom tehničkih unapređenja. Obećavaju sitne različite lokacije (planete, svemirske stanice, stanice za popravku i kupovinu, ali i tajna mesija), preko sto misija. Šezdesetak protivničkih letelica. Sve to je upakovano u



SVGA grafiku i filovano 16-bitnim stereo zvukom. Igra je toliko kompleksna da autori spremaju izdavanje posebnog Vodiča (u papirnom obliku), koji će moći da pomogne u svakoj situaciji. Za sada (igra još nije gotova) je za igranje potreban Pentium 75 i 8 MB RAM-a, a videćemo na kojoj konfiguraciji stvarno neće biti kočenja. (m&bk)

Burnout



Novo čedo „Vulcan Softwarea“, jedne od najproduktivnijih firmi vezanih za Amiga tržište, *Burnout* sadržava izuzetno dobru animaciju od 25 frejmova u sekundi u visokoj rezoluciji sa paletom od 256 boja. Sve to, uz visokokvalitetne muzičke efekte, ima svoju cenu. Minimalna konfiguracija će zahtevati 6 MB RAM-a i 68030 procesor. Četiri vrste vozila i poligona (arenat) naći će se u osnovnoj verziji igre (7 flopi diskova), dok će kasnijim Data izdanjima taj broj biti znatno uvećan. Da nije reč o običnoj vožnji koilima potvrđuju i posebne mehaničarske prodavnice sadržane u igri koje će

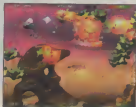


vaše vozilo nakrcati najrazornijim oružjem. (bb)

Project X 2

AGA PC

Nastavak jedne od istorijski značajnih igara pucačkog žanra, *Project X*, "Team 17" planirana je za početak sledeće godine. Impresivni broji od 32 000 16-bitnih boja i trostruko pozadinsko skrolovanje paralaksi zahtevaće neobično jake mašine (npr. A4000, 68060 procesor i 8 MB memorije) da bi se postigli rezultati identični PC verziji. Igra će se igrati na 11 kompletno drugačijih nivoa sa detaljnim senčenjem svako sprajta i 256-kolonom paletom svakog neprijatelja. Program će biti distribuiran na tržište isključivo na CD medijumu zbog ogromne količine ray-traceovanih slika i animacija. (bb)



Creatures

Simuliranje stvarnog života na računaru nije nova ideja, ali se sa realizacijom kroz konkretne projekte krenulo tek nedavno. U suštini, ideja je da računar simulira sve biopsihosocijalne funkcije jednog veštački stvorenog živo bića koje bi, u neku ruku, bilo nešto poput elektronskog kućnog ljubimca (ali ga, za razliku od pravog, ne treba voditi u šetnju ili uklanjati ostatke defekacije sa tepiha). *Creatures* je program koji će omogućiti gajenje ovakvih „ljubimaca“ na PC računaru. Stvorenja nalik greenlimama iz Spielbergovog filma su inteligentni oblici života koji se rađaju (tačnije, legu), osećaju, govore, uče, razmišljaju i umiru. Svaki od njih je ličnost za sebe, sa sopstvenim DNK kodom, sklonostima, navikama i problemima, a njihovi međusobni odnosi mogu biti i vrlo složeni, baš kao što je slučaj i sa ljudima. Sve to ne bi bilo preterano interesantno da igrač ne može da se aktivno

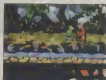


uključiti u njihove živote. Na primer, kada mali nom (kako se stvorenjca zovu) posedje fargarepu, može ga pomilovati po glavi, što će mašini proumračiti kao nagradu za ono što je uradio, pa će tu radnju ponavljati i ubuduće. Slična stvar je i sa kažnjavanjem za loše postupke. Do koje mere se išlo sa detaljima govori činjenica da nepažljivo upotreba nagrade i kazne za isti postupak može dovesti noma u stanje frustracije, ili rezultovati psihološkim ponašanjem jednostavno, treba ih tretirati kao prave životinje. Pored svega, norme ćete učiti jednostavnim rečima, vodite računa o raspoloženju, zdravlju, pa čak i o tome da li se dosadaju. Više o ovom nesvakidašnjem projektu „Millenium Interactivea“ pišaćemo čim se CD pojavi kod nas. (gg)

The Daring Adventures Of Robin Hood

AGA A500

Najbitchiji avventura *Secret Of The Monkey Island* i *Simon The Sorcerer* imaće uskoro priliku da se okušaju u avanturi sličnog tipa. Programeri su u isti vremenski period smestili Robina Huda i Vikinge. Radnja se odvija na preko sto lokacija, od Servudske šume, preko sela, do srednjevekovnih zamaka. (žm)



Magic: The Gathering

PC

Poslednja igra koja Sid Mejer radi za „MicroProse“, *Magic: The Gathering*, zasnovana je na stonici igri sa kartama. Mada kod nas skoro niko nije čuo za originalnu igru, informisani smo da je u svetu napravila pravi bum – karte za *Magic: The Gathering* prodavanje su od uobičajenih špilova ili sličica košarkaških igrača. Inače, koncepcija igre ima RPG elemente a zasnovana je na duelu dva moćna čarobnjaka – vas i kompjutera. Snage čarobnjaka predstavljene su kroz više od 3000 karata (!). Na tim kartama su predložene iscrpne magije, čini, predeli, borci i drugi likovi. S obzirom da je Mejer od originalne stonice tabla-igre *Civilization* napravio legendarnu kompjutersku igru, nadajmo se da će elektronska forma *Magic: The Gathering* proći isto. (rv)



The Curse of Monkey Island

PC



Uvrnutiji i lukaviji nego ikada, demonski gusar Le Čak (Le Chuck) vraća se iz smrti da još jednom namučni Gajbraša Trepvuda (Guybrush Threepwood) u najnovijem ostvarenju „Lucas Artsa“ koje bi trebalo da izađe u prvoj polovini 1997. i to samo za Windows 95. U trećem nastavku sage o Majmunskom ostrvu Gajbraš se bori protiv Le Čaka da bi spasao svoju ljubav Eleni Marti (Elaine Marley), koja gusar hoće da uzme za besmrtnu nevestu. Naime, Gajbraš je na Elenin prst stavio ukleti prsten koji ju je pretvorio u zlatnu statu. Sada mora da nađe način da skine prokletstvo sa Elene, boreći se protiv podlih narkova i pijanih gusara. U *The Curse of Monkey Island* će biti uključeni svi sjajni elementi prethodnih nastavaika, uz preciznu stilizovanu grafiku visoke rezolucije. Slike su potpuno ručno crtane, bez ikakvih 3DS pomagala. (mk/ig)



Lords Of The Realm 2

PC



Prilikom izrade nastavaika fantastične strateške igre *Lords Of The Realm* (SK 1/95) programeri „Impressionsa“ imali su na umu novi svetski trend odigravanja borbi u realnom vremenu. Tako *Lords Of The Realm 2* vizuelno veoma poseđa na *Warcraft 2*, ali u ostatku simulacije je zadržana komponenta ugrađivanja srednjovekovnim feudalnim posedom (ekonomija, poljoprivreda, šumarstvo, rudarstvo). Korisnički interfejs je takođe značajno unapređen, te je komandovanje jedinicama pojednostavljeno. Kao što je uobičajena praksa savremenih igara, podržana je opcija za više igrača, sa posebno urađenim scenarijima. Prema najavama, *Lords Of The Realm 2* ima velike šanse da pomrači slavu *Warcrafta*. (rv)

HEAR NO EVIL!



TM Pentium III

matična ploča 75-200 MHz
 16 MB RAM-a
 hard disk 1600 MB
 disketna jedinica 1.44 MB
 S3 Trio 64V+, 2 MB RAM
 monitor color LR NI 14"
 zvučna kartica 16-bit
 CD-ROM 8x (Gold Star, Sony, Teac)
 Tastatura, miš, Mini Tower
 Koss HD5 III SX5 zvučnici

CPU AMD K5 - 100 MHz.....1900
 CPU Intel P5 - 133 MHz.....2100
 CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz.....2000
 + Stealth 3D 2MB.....180
 + ATI Pro Turbo 2 MB.....100

TM Computers

Beograd
 Makedonska 25/II
 tel. 3227-136
 centrala: 3221-433



Prodajna mesta za KOSS:

Podgorica, CD SHOP Live,
 Hercegovačka 32,
 Vranje, Actor, Stevana Prvovančanog 53

Petrovac na Mlavi, 12300,
 STAN CO, Zanatki centar, Bata Bullića bb,
 Ada, 024/853-208

<http://www.koss.com>

TM Pentium IV

matična ploča 75-200 MHz
 32 MB RAM-a
 hard disk 1600 MB
 disketna jedinica 1.44 MB
 STB Lightspeed 128 (2.25 MB)
 III S3 VIRGE (4 MB EDO)
 monitor color LR NI 14"
 Sound Blaster 32 P'n'P
 CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)
 Tastatura, miš, Mini Tower
 Koss HD-100 zvučnici

CPU Intel P5 - 133 MHz.....2850
 CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz.....2750
 CPU Intel P5 - 166 MHz.....3230
 CPU Intel P6 - 200 MHz.....4030
 + za 64 MB RAM-a.....CALL
 + za KOSS SubWoofef.....260

OKI

People To People Technology

Otisci od kojih se LEDi toner u laserima !!!



OKIPAGE 4w

600 DPI, 4PP LED LASER PRINTER

DISTRIBUCIJA: ADACOM 341 496 BIOSFERA 3229 109 BOOX COMPUTERS 034 511 125
CENTAR COMR 184 466 CHIP 081 30 294 CORTAL 653 762 COMTECH 489 06 31
COMTRADE 036 42 651 CONIX 034 67 714 DELFIN DATA 648 474 EKOM RAČUNARI 075 42 404
ICM COMPUTERS 024 53 525 INSTITUT VINČA 454 945 MEDRA 444 3080 MG COM 031 24 263
MONTEX ELEKTRO 081 22 500 NET 021 616 977 ORKA 3281 483 PC SHOP 812 4686
PC TRADE 018 329 862 STIL COMPUTERS 3282 454 ZV15 086 51 186

PREPORUČENA CENA: OKI 400W 2.100 DIN, OKI 4W 2.350 DIN, EKSTRA TONER 180 DIN